新卡介紹
神力王國
法老王封印
鐵人
燃燒戰士
銀河飛將
詛咒之館
VR高爾夫
超人力霸王
武
聯合縮小軍
屠龍記
未來賽車
霸王傳
長夜漫漫
卒業FINAL
龍與地下城
STAR CONTROL 2
幽遊白書
美少女雀士
上海 萬里長城
1995.3
3DO總合情報誌
硬體·週邊資料詳盡剖析！
67款強勢軟體情報大放送！
書森文化
SPECIAL INFORMATION
3DO
總合情報誌
1995 MAR. NT:250
3DO硬體研究站
硬體·週邊資料詳盡剖析！
3DO軟體情報局
67款強勢軟體情報大放送！
特別企劃
SATURN 情報傳真
VR快打
實感足球
實感賽車
時空騎士
真說.夢見館
掌握電玩新主流 超級玩家的最強伙伴

目 錄

次世代機硬體介紹

新卡介紹

特別企劃

NEW REAL（新發售）FZ-10

大家傳聞的新主機， FZ-10 ，終於露臉了。和 FZ-1 的呆板外型有一點差別的。

FZ-1 的胞弟亮像囉!!

前一陣子在業界傳聞「即將出現又新又廉價的主機。」不過這段傳聞就像幽靈一般出現又消失，消失又出現。也就是說不知是眞是假。於是就出現了這台 FZ-10 。雖然還不知道 FZ-10 到底是不是之前傳聞的主機，但它的價格 4 萬 4800 圓，比當初 FZ-1 的 5 萬 4800 圓還要便宜，是已確定的。這種低價位，是由於最近，畫像引擎、記憶體等零件的價格降低才有可能實現的。

姑且不談這些，我們來慢慢的欣賞新主機， FZ-10 吧！首先第一眼看到的就是大幅變更的外型。 FZ-1 的特徵又粗又結實的印象完全被抹掉了。 FZ-10 的外型則是新穎又輕巧。重量也如外觀才 1.7KG 。

再加上 CD-ROM DRIVE 的部份也和 FZ-1 的前開式不同，改成了上開式，只要按上蓋的左下方，上蓋便會打開。不過對於喜好 FZ-1 的前開式的人就有點遺憾了。可是沒關係， FZ-10 銷售開始後 FZ-1 也會同步併賣，如果喜歡前開式那就買 FZ-1 好囉！

還有主體變小的同時，搖捍也稍微變小了，因爲 FZ-1 是從美國開始發售，對於亞洲人來說可能嫌太大了。但是相對的耳機端子也沒有了。

不過基本上來說，和 FZ-1 並無大太的不同，所以，所有 3DO 的 CD 卡帶，都可使用。但是變型器必須等到春天發售的 FZ-10 專用品。

期待的第二世代機

FZ-10 照過來啦!!

上蓋

為了裝各種 CD 的上蓋，只要按左下方的 PUSH，便可打開，停止運轉。在內部有個球狀的爪子，只要將 CD 輕壓便可。

搖捍插孔

可以連接附贈的搖捍及滑鼠。由於可以連接擴充器，所以本體只需要一個插孔。

電源燈

電源開啓中，這個紅色的燈會亮，和 FZ-1 艷麗的燈比起來是否比較成熟呢？

讀取燈

只要在讀取 CD 時，此燈（綠燈）便會亮，在此燈亮時打開上蓋，會自動停止運作。

CONTROL PAD

3DO 搖捍—從 X 、P 鈕的大小就可看出比 FZ-1 小了許多。不過，耳機插孔和音量調節鈕沒有了。

RIGHTSIDE VIEW

AV 擴張孔

接在錄影機 CD 變壓器的孔。拔掉塑膠蓋就會出現了。不過 FZ-1 的線是無法連接的。必須等 FZ-10 專用的出現爲止。

REAR VIEW

S 映像出力端子—如果你手上的錄影機或電視附有 S 映像端子，就能夠利用了 S 映像專用接線，享受更美的映像。

映像出力端子—接在電視或錄影機的映像入力。如果附加的接線不夠長，可去買更長的。

電源插孔

FZ-10 的電線是脫著式。倘若斷線，只要交換電線就好了。

音聲出力端子

接在電視或錄影機的音聲入力孔。若接在音響上可得到更好的音效。

擴張孔

目前爲止還未出現能使用的週邊設備，但應該快出來了。例如記憶體、記憶卡。

電源鈕

FZ-1 的電源鈕是按鈕式，且附在前面。但 FZ-10 的是在左方。而且變成了「蹺蹺板」型按鈕。

大小比較

看右邊的照片便可了解 FZ-1 和 FZ-10 的大小差這麼多。尤其是高度，差了 68mm ， 23 %。重量也變輕了， 1.7KG ，輕了 40 %，這個「減肥」的秘密是將 CD-ROM 的電路更改，以及外型的削減。

利用週邊設備來加強!!

除了之前所說的錄影機CD變壓器不能使用外，其他現在所販賣的週邊設備都可使用。在這裡，REAL的週邊設備到底有那些？讓我們來一一介紹。

若是要一次買齊，可能需要滿龐大的資金，所以最好是應需求來決定是否要買比較妥當。

在這裡，要介紹給大家的週邊設備，都是已出售或即將出售的，在這當中，最希望趕快出現的就是3DO記憶體，這項設備是裝在主機後部的擴張孔，它的記憶容量256KB，相當於主機的32KB的8倍。

有了這個，就能夠玩需要龐大記憶庫的卡帶囉！AC變壓器是附贈的。

6按鈕搖桿　3DO搖桿

FZ-10的搖桿雖比從前的小，但連接部份卻無更改，也就是說現在FZ-1用的其他搖捍都可使用，例如專爲快打Ⅱ X做的6按鈕搖捍，也可順利使用。

在A、B、C鈕的上端加上了L、R、P鈕的6按鈕搖捍。

雙人遊戲必備的搖捍是最先想要的週邊設備之一。

3DO滑鼠

由於滑鼠專用的卡帶缺少，所以比較被冷落的滑鼠相反的，對於滑鼠專用卡帶是絕不能缺少的。眞希望多出一些畫圖的卡帶。

滑鼠的好處是不看不會知道的。

加強音效音箱

這個週邊設備，主要是用來補充電視喇叭不足的，重低音再加上可以身體感應，眞是令人興奮。

再來就是卡拉OK攪拌機。用3DO來放CD是當然的，再加上此週邊設備，便能令你的聲音跟明星一樣好聽，只要有這個想成爲歌王便不是夢了！

能夠在家享受大台電玩的音效，除了它，還有誰能辦得到。

去KTV固然不錯，但在家裡練歌喉不是更棒嗎？

Panasonic FZ-10 SPECIFICATIONS

CPU：32位元RISC ARM60(12.5MH2)
記憶：2MB(DRAM)、IBM(VRAM)、32KB(SRAM/電池記憶、2MB(ROM)、CDROM
DRIVE：倍速，12cm/8cm CD對應
對應CD：3DO專用CD、音樂CD、フォトCD、CD-G、錄影機CD（錄影機CD再生必須要錄影機變壓器）
描畫速度：6400萬／秒
表示色數：最大1677萬7216色（24位元色）
解像度：640×480（最大）
動畫表示：30／秒
消費電力：17W
出力：S映像出力端子，映像出力端子、音聲出力端子（左／右）
外形寸法(W×H×D)：31×6.8×23.6 cm
重量：1.7KG
價格：4萬4800圓
發售日：11月11日

VIDEO CD Adapter

活用指南

如果一切無誤的話讀者們應已在市面上看到這一套設備了。接下來就組接方法活用來做一個介紹

在這裡，我們將發動一項，家庭卡拉OK包廂化的計畫。

要準備的東西是，Real＋視頻CD接合器、電視、視頻CD卡拉OK軟體。然後，再裝置上「Line in」和「麥克風輸入」，並且，還要有裝備有「麥克風混音功能」的收錄音機或微型組件及麥克風。至於所謂的麥克風混音功能，就是將其他音源（CD或者線路輸入），和由麥克風輸入的音源相互混合後，再行輸出的一項功能。也就是說，將Real的音頻輸出和前述的，收錄音機、微型組件的線路輸入部位、麥克風和麥克風端子相連接，如此就可以說是構築出，一套專業的卡拉OK系統了。

暫且，應是每日盡情玩卡拉OK的過日子，並且等待著視頻CD軟體品目的補充吧。但是，雖然是稱爲卡拉OK，也仍是有著收錄原唱的準則。當然，新作品標題我們將會在本雜誌上，逐次介紹下去，就請期待吧！

VIDEO CD 也和其它 CD 一樣具備 Program 和 Help 機能（爲開發中畫面）。

爲從「VIDEO CD 卡拉 OK 俱樂部」中擷取的畫面。

從「哥倫比亞 VIDEO CD 卡拉 OK 俱樂部 Best 10」擷取的畫面。

從「Victor VIDEO CD 卡拉 OK 俱樂部 Collection」擷取的畫面。

安裝 VIDEO CD Adapter 的方法是無限的簡單

將視頻CD接合器接續在Real的右邊的AV擴充插孔上，再用手將鏍絲好好地固定好。

在視頻CD接合器上接起AC接合器。如果可以的話，希望能由Real那邊來供給電源。

到這裡，就完成連接了。把Real和視頻CD接合器加起來，合計的2個插頭，希望能以電源分接頭來小心處理。

只有REAL不會太無趣了嗎？

周邊機器活用指南

哇！盼了又盼等了又等終於讓我等到了這台REAL。可是，追求眞實的我才不滿足於現況，還要再更上一層樓。

冷靜精悍的外觀，因爲在正面上只有主電源開關、以及電源燈，所以實在難以想像是電視機。

在背面，則有天線端子，錄影機／聲音輸入端子、控制器輸出端子等等東西，雖然是簡單，但是卻都是必要的。

以目前爲止所產的電視來說，隨著電視畫面的增大，電視厚度亦會同比例增長、變重。這一點幾乎已是常識。即使是14吋的個人電視、也會有像那樣的厚度。這是因爲映像管的構造，而不得不如此。再說，由於在液晶方面尙有殘像的問題，或者是改善從斜度方向來看視認性的空間，因此這也是目前所想要迴避的問題（但是由於強誘電性液晶這產品，已經被開發出來了，所以在可予見的將來，會有實用的大畫面液晶電視誕生也說不定）即使未能如此，爲了不讓電視佔據狹小的房屋而令人驚奇的超薄型電視也已經誕生了。

看看右邊的比較照片，就可明瞭了，雖然同是14吋的電視，但是這樣的差別也未免太大了。

上部的厚度約爲9.8公分，而底部也僅26.2公分。這在以前是無法想像的，如此一來，即使是稍微凸出的窗台也可以用來放置（但要注意，受到日光照射會造成故障）。這樣看起來又薄、又輕巧的樣子，正是因爲採用了所謂的映像管。可它並不怎麼輕，有16.2公斤。雖然是寫說「採用映像管」，但爲什麼採用了映像管就能做到如此薄的程度呢？答案很簡單，就如同文章開頭所寫的，映像管是「隨著畫面的大小，而同比例的增長厚度」。那麼如果集聚了小映像管來做的話，不就可以變薄了嗎！這可說是，用哥倫布之卵的發想而作的。如光是靠單純之接合的話，則會變成一個只有修修補補而十分不雅觀的製品。但是在經過相當的研究開發後，才生產出來的電視，完全看不到是接縫的。而作爲它的副產品的畫面，表面也完全。爲了平面如同液晶電視般。當然，由於它並不是液晶電視，所以不會留殘像，即使是從斜向來看，也可清楚看到。

總之，這是保留有空間的電視，非常之吸引人。屬於未來派的人絕對會想要擁有一台。順便一提，連筆者也蠢蠢欲動了。

如果要和Real相連接，就只要將Real付屬的電線，連接在背面的錄影機／聲音輸出端子上即可。

爲了多媒體的伙伴們，也別忘了多設一支搖桿

一個人玩遊戲也是一種的樂趣，但是和大家一起熱鬧的玩，也有另一種樂趣。就此，需要準備的東西，就是增設用的控制台。如果能夠連適合多位遊戲者玩的電玩也準備好的話，不經意有訪客時，便可邀請了他們玩電玩。（這樣程度還並不算是太大費周張！）

如同大家所了解的，3DO可以連接控制台到8台之多。

控制台是和ディージーチューン數顆珠相連狀）相接續的。

給想更上一層樓的玩家

Photo CD講座

只要是人就喜歡攝影，但作品不是成爲抽屜中的廢物就是成了時間的犧牲者。在這裡出現的Photo CD，正是可以讓您的攝影作品青春永駐的玩意！

對於常常照相的人來說，最痛切的煩惱就是軟片及印刷品的時節變化，也就是說，品質惡化。尤其是彩色照片更爲顯著。只要保存狀態稍微不佳，顏色就會褪色的很嚴重。最近也有生產可以長期保存的印刷品，但是並無法讓其永久都保持著原本鮮豔的色彩。

即使照到自誇是「這眞是個傑作」的照片，但是一考慮到伴隨時間所產生的惡化現象，心情就會跟著很沮喪。

因此，美國的伊士曼・柯達公司將著眼於CD這種媒體。CD開始生產的時候，常常會看到「如果是CD的話，就可以半永久性地來使用」這樣的拷貝，的確事實如此。如果將照片也改成CD的話，那不是也可爲半永久性的保存嗎！

Photo CD。在日本，也從1992年10月就開始了這種服務，但是，到現在爲止，因對應唱盤較少，所以也不太引人注目。但是，取而代之的是3DO和Photo CD間的對應。從這些產品開始，自己攝影的照片（如果可以作成Photo CD的話）就可以利用家裏的電視＋3DO來觀賞了。

所謂Photo CD是指利用以上的方法將照片作成數字資料，再寫進CD的一種總稱。可是，照片CD準備了許多種型式來應付各種用途。

首先是Photo CD。主要是以家庭用的目標，只能進行將35毫米的正片，從底片寫入。但是，即使那樣也可以記錄3DO的最高解像度以上的映象。具體來說，一張照片中・2048 × 3072 畫素（16基準）・1024 × 1536 畫素 4 基準）・512 × 768 畫素（基準）← REAL ・256 × 384 × 畫素（1/4 基準）・128 × 192 畫素（1/16基準）

利用這5種解像度來寫進磁盤中。根據使用的目的或者再生裝置所產生的解像度相異，是爲了要對應擴大／縮小等等狀態。事實上，4基準是用來對應HDTV（高視覺享受等等的高品位電視）。由於16基準和原始的35毫米軟片的解像度幾乎相等，所以雖然說是家庭用的，也能依據其使用方式，而能夠勝任於半職業性或職業性。而且，一張CD可以記錄100張的照片，因此非常驚人的。另外，只需要比唱片封套更小的空間就能保存也是CD的魅力之一。再來是職業性的Photo CD。

3DO可使用Photo CD Master、Pro Photo CD Master、Photo CD Poly folio。

在REAL中，可藉方向鍵在設定範圍，也可擴大此範圍內的畫面。

令您不得不歎賞的subwoof系統

業務用的拱型電玩機，所謂的ゲーヤンマシン的趨勢，逐漸走向3D化和大型化。至於被リッジレーサー或者バーチャファイター等等壓倒的人也應該不少吧！但是，若是看天下的3DO的話，，如果軟體商肯做3D處理的話，那麼就能完成相當的東西出來。這一點由爲數衆多的軟體可予以証明。相反地說，也有希望能更賣力的軟體商）。

但是ゲーセン以年內300％（想像）的速度成長下去，以這種範圍的情況來看，想模仿也不可能，且也不想做（但是對於即在リッジレーサー的活動中心裡食宿，仍不覺厭煩的的人們，是另當別論的。）但是，不要忘了這份臨場感。只是3DO和電視之間的連接，便可在家中享受到超低音ズビズバサウンド而讓你感到十分滿足。『サブウーハー系統RP-WA2』雖只是サブウーハー（依照廠商的不同亦有稱爲スーパーウーハー之類的稱法）的話，雖然以有多種在發售中，但是RP-WA2有配屬著和它們之間有著決定性差異的緩衝揚聲器。

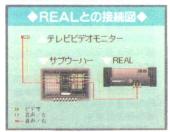
需將空氣打入這緩聲揚昇器中，（由於需要塡入大量空氣，最好使用玩具或腳踏車用的打氣筒來充塡）再和サブウーハー單位相連接。如果是坐到沙發等東西的靠背上，任誰都會感到不可思議，仿佛在體驗ゲーセン的那種臨場感氣氛般。

因爲サブウーハー和緩衝揚聲器的音量調整是同一個量，而需一次調整，所以無法做到像「要サブウーハー更小，緩衝揚聲更有作用」這樣細微的調整，但反過來說，也因此價格才更合理適切，因爲是以要和Real連接爲前提而設計的，所以配置也是相當簡便。

做實際試用時，在爆發的低週波成份居多的場面時，就會產生非常大的效果。在你使用過這套系統後，和未使用這套系統時比較一下會讓你認爲是兩套不同的電玩般。相反的，在普通的電視裡來看時，效果就會很薄弱了。像看「徹子的房間」或是新聞等以談話爲中心的節目時，在看時就不會感到驚訝。（因爲根本就沒低音，所以這是當然的了）當然，若是用在品質優良的音樂節目，或者是實況視頻節目，電影等等，那威力就一定能夠發揮了。

如果想將緩衝揚聲器的線路稍稍延長時，可去購買延長線路。

275×193×328mm（寬、厚、高）。因爲體積很小，重低音立效。

在背面擁有AC輸入端子，映像／聲音輸入、映像／聲音輸出端子等並列著，所以能夠適合於各種的接連方式。

如果單純只是用在電玩用途的話，就連接Real和電視之間就可以了。和AV機器的接續，請參照其說明書。

以3DO玩味Photo CD

Photo CD活用指南

曾經爲了珍藏的照片發黃變色而懊惱嗎？有3Photo CD，您的照片將數十年如一日，Photo CD的魅力無遠弗屆。

所謂的 Photo CD 、即是將由普通相機所攝得的相片，經由數位資料化過程，再記錄在 CD 上所產生的東西。從一般家庭用的 Photo CD 機或是能夠記錄更高畫質的專業 Photo CD 機開始，能應對各種目的或用途的各種種類機型都有準備。至於作法也很簡單。只須要到有替人 Photo CD 的照相館那兒、將照好了的底片放進去，如此的輕鬆簡單。

然後，若要看這 Photo CD 時，就需要有 Photo CD 唱盤。然而，完全如同大家所知，即使是像 Real 等這類的 3DO 主機，亦能夠適用於這 Real CD 。那是因爲，如果你將 Photo CD 放入你所擁有的 3DO 主機中，立刻就可以從映像管那兒，看到這一張照片。

從五月開始，實施一項稱爲 Photo CD 公文夾（以下簡稱爲公文夾）的服務。我們在前面所提到的 Photo CD 機或專業 PHoto CD 機，都僅僅是將相片轉換成 CD 片而已。然而這個公文夾，能夠附上照片，旁白或稱爲 BGH 的音聲、或是將在個人電腦上所描繪的揷圖予以記錄下來。再者亦可以依目錄來分岐進行。總而言之，針對於 Photo CD 機要依順序的，或者是指定第幾片，然後才看到相片這點，公文夾則是只要選擇目錄，就可以享受觀看喜歡的照片，還有，也可以在同時有聲音的放送。

順便一提，在公文夾碟片一片中、只相片，就有 700 張而、音聲，則收錄長達 60 分鐘。但實際上都是採用這二種的素材來加以組成，所以大致上會形成照片 350 張＋音聲 30 分鐘的組合來構成。

如果能做到這樣，雖然不能和 3DO 專業的電玩相比，卻也可以充分作到冒險電玩的程度。再者，以往比較的費事製作的複合媒體標題也可以用低成本來完成。

總之，目前立刻從 Photo CD 大本營所在的日本柯達相機那兒，發售 32 個標題的公文夾軟體。

一個是「寫眞の構圖」（伊士曼、柯達編集）。就如同它那一針見血的標題，它是爲了要學會照相時重要的構圖而製作的軟體。「照相、不就是只要照了就可以了」雖然也並非不了解這樣的意見，但是，若是只給自己看的話，那還可以，但若是想拿給別人看的話，那樣任性就行不通了。那樣照的照片是依冗長的故事來照的，比起連提都不想提的家庭錄影帶（而且還因角度不安定、光是看就會感到昏昏的，變得很不舒服的東西）品質都還要糟，而這畢竟是很不禮貌的。

最近的照相機，不管是焦點或鏡頭都已很輕易的幫我們掌握好，因此，最後照片的成功不成功，所決定的可說是只有構圖了（當然、專業的活用由自動是無法表現的，因爲連微妙的光線加減都需要追究的地方）。如果能從這軟體上學到構圖的原理等東西的話、攝影技術應可達無人比擬的突飛猛進才是。

雖然現在是流行一切全自動的時代，但是構圖這件事是永遠都無法變成自動的吧。如何的將眼前的風景、切割取入鏡頭，這事應該只有人類才能判斷的吧。

由入門編、技巧編組成，在技巧編可以學到三分割法，均衡，結構等等的各種技法。

這是野上透氏的攝影集。有著充實的檢索方法，所以想看的相片可以立刻讀取出來、雖然一說成時代史就好像很難理解的樣子，但是稱作黑柳徹子或永元輔一樣的臉，也是一樣難理解。

絕大部份的照片都是單色照片，雖是如此，卻擁有絕妙的對比，不可思議的竟較一些笨拙的彩色攝影更具有眞實感。

善用CD-ROM大容量、動畫、聲音資料等製造，3DO的軟體開發必然需有異於至今所有機器的軟體開發方法及專業技術。且搭載了RISC CPU，程序設計程序全須改過。究竟3DO的實際開發環境爲何呢？

程序設計開發以C語言爲主

至今所有的遊戲機，均因限於ROM容量及處理速度的關係，以CPU容量及處理速度的關係，以CPU容易理解且能抑制程序設計大小的「匯編語言」爲主要程序設計語言。不過人類至今對這語言仍未能完全掌握、理解。

但RISC CPU所使用的機械用程式開發與「匯編語言」大不相同。爲了讓RISC CPU發揮最大性能，以C語言（較匯編語言高級）記述，而使用「程序編制器」軟體，爲使CPU達成最高速度的最佳途徑（實行程序）。

具體的3DO軟體的開發爲使用了 Apple 公司的個人電腦『Macintosh』（Quadra以上推薦）及『3DO Toolkit & 3DO Portfolio』。

3DO Station爲開發者用多層功能機器（不妨視爲R．E．A．L的開發者用方案）及附屬接繞Macintosh用電纜。使用這些即可在Macintos上開發的3DO用程式，轉送到Station側執行。

『3DO Toolkit & 3DO Portfolio』內容爲3DO用軟體開發必備的C程序編制器、匯編語言、連結、字體編輯、調整錯誤、動畫軟體等軟體工具及厚1500頁的技術指導手册。

總之，只要有能處理C語言的程序及取得3DO軟體執照這些工具，即可馬上開發程式設計。

各種資料支援

無論圖片、聲音均講求高品質的3DO機器，爲符合此要求單在資料的製作上，相當棘手、費用自不在話下。準備了一套『3DO Content Libray』，其中音樂、效果音、式樣照片、動畫、構造效應等收錄了約200張CD-ROM的資料。只需花費3DO契約軟體者成本費用1000美金，即可自由利用此資料。

當有，除此之外尚要圖片資料的新規製作。但只要利用Macintosh 可使用的數圖片工具(Adobe Photo shop 、Macro Model 、Three-D) 合裝的『3DO Authoring Tookit』即可。這些全是圖片設計及多媒體分野上，已被多數採用且具實績的軟體。

此高度處理，不但可導入Indigo Workstation等高速機器、CG製作，此資料尚可讀進3DO軟體內。

到目前爲止遊戲機、個人電腦、所使用的以稱爲CISC (Complex Instruction Set Computer)，命令種類多的CPU（中央處理機）。而RISC (Reduced InstructionSet Computer)CPU，減少了命令數，以單純的構造，專注於速度上的實行重心所製造的CPU。譬方車子，以賓士車一般重視居住性，而F1的製作概念則完全相反。而要完全掌握F1機器當然須必備必要的技術。同樣地，RISC CPU的程序設計也須必備特殊技術，而指導此特殊技術的正是「程序編制器」此軟體。

開發環境今後將更加向上

今後，隨各式周邊機器的登場上市，3DO 機器的機能，將更加完善、進步。雖然這樣的可能性意味不明，但我們光看軟體開發計劃的巨大化，知道這些全是可期望性的。若能如上述所記的 3DO 一樣有備妥之開發環境與資料集的話，勢必可以最小限之勞力，發揮最大效率，從事開發環境的工作。讓我們專心期待吧！

3DO搭載了使用『Cine Pack』軟體的數位音響技術，全銀幕、全彩色，每秒 30 幀的高品質動畫再生。（CD-ROM 1片可收錄 30 ～ 60 分的動畫）。但使用 Video CD 接合器，可與家庭用 VHS 錄影機一樣使錄影影像再現。

其它尚有，預定近期內發售預定的周邊機器如下：

- 飛機座艙型的操縱桿及軌跡球
- 資料輸入專用鍵盤、滑鼠
- 資料通信專用調制解調器
- 使畫面更加立體化的3D眼鏡
- PRG 遊戲存檔及其它資料保存專用記憶卡
- 家庭錄影機編集專用錄影機相機及 VTR 接續用周邊機器
- 音樂用鍵盤及電子音合成器，接續用 MID1 接合器。

接續以上周邊機器，擴充其機能，則有線電視的接續、教育分野的活用、高品質、低成本的錄影帶編集系統、3DO 機器個人電腦化利用.....，則3DO 系統的發展無可限際。現今的我們想像這浩瀚、尖端的未來科技，心中雀躍、驚奇無比。

3DOTechnical Question (Answer:3DO JAPAN)

3DO 所搭載 3NV-RAM（電力後備 RAM）是否爲 32KB？複數的遊戲資料存檔以何種方法處理呢？

A: 以上完全正確！但此作法並非完全固定化。3DO 的外部記憶裝置的作法較一般電腦柔軟。且實際上現在 RAM 卡正開發中。發售日期及容量仍未定，但至少與一般的 PRG 的存檔領域分充足。

Q: 能否講解一下 3DAudio Imaging 的立體音響原理？

A: 原理與 Audio 的音像定位技術的雙語一樣。以前雙語道錄音時，以人體頭部形狀的替身頭，而在耳朵之處裝上麥克風，實況錄音爲一般製作方法。但開發工具也包概了此機能，便製作 Audio data 能輕易的實施雙語道處理。當然 DSP 使用的 Virtual Audio（虛擬音響）也可。

Q: 能否爲我解說一下畫面的解析度及平面處理機（以下簡稱 GAE）及資料處理的相關知識？

A: 首先，最高解像度爲 640 × 480 點 /24 位元彩色（1677 萬 7216 色）。另外程序設計易解的解像度爲 320 × 240 點 /15 位元彩色（3 萬 2768 色），此模式也正是 3DO 使用的機能。

3DO 搭載了 2 組並列動作可能的 GAE，最高可掃描 6400 萬畫素／秒。此性能以圖解的「動畫細胞」所構成。內部的實資料量由 4 分之 1 壓縮到 6 分之 1 的資料可自由讀取。GAE 在表示之際，內部即自動展開處開處理，節約了記憶體佔有量。

另外，大部分的資料不經由 CPU 直接由記憶或 CD-ROM DMA 轉送到 GAE 或聲音處理回路。因此，CPU 的程序執行絕不影響全體的解題析能力。通常 CPU 會有 20% 左右的程序執行動作。總之，其他機種常用的 CP U 的位元數及動作周波數的比較，對 3DO 而言毫無意義。

Q: 何謂「動畫細胞機能」及 Distortion 機能（畸變機能）？

A: 若要用其他機種實現動畫處理，則非要利用軟制御一格一格處理不可。但 3DO 的動畫細胞機能包含了定時情報，在最初指示表示開始，°C PU 將移到其他處理，並減輕定時微調整的工作。畸變機能其實只是簡單的叫出關數，即可將圖像歪曲、扭轉、縮小、放大、拉長的機能。

例如彈跳的球在碰到地面時，形狀變得歪曲。此動畫在 3DO 裡可輕易實現。其它機種，則必須於途中利用其他手法，慢動作可描繪出此種效果。

日本版REAL的樣品介紹

如果是情報通的讀者，那就像閣下所知道的一樣，美國版的REAL中都會附上收錄著3DO的介紹等等的CD Sampleサンプラー以及賽車遊戲「CRASH'N BU RN」。而且，一定會動腦筋想「大體上，日本版的REAL會附上那一種的磁碟呢」因此，在這裏要一個個來介紹日本版的REAL所附上的SAMPLE CD。

在開啓電源之後立刻出現的華麗開場，除了旁白是日本語發音以外，其餘都和美國版的相同。但是選單以後的架構，則都是日本版所獨創的。

選單中，記載有「REAL」「3DOCD」「音樂CD／CD-G」「Photo CD」「影像CD」五種項目。用游標鍵來選擇的話，會一圈圈地繞行，做工非常細膩。

「REAL」在美國版的Sample也附有有線電視一覽。這是一種能簡易地說明REAL的各部各稱和機能的構造。用R鍵（或是L鍵）十方向鍵就能夠從所有方向來凝視REAL，而且配合游標移至想清楚了解的部份，同時按下A鍵就能詳細地表示出那個部份。

在「3DO CD」中加上「彈球戲」「彩色反射波」「越野賽跑」3種遊戲，並收錄有卡通片「蝙蝠俠」的精彩部份。各個遊戲中，並不是那種難以理解之大規模的內容設計，如你想消磨掉時間的話，玩這種小游戲恰好。像這樣的小東西是恰恰好的。在「音樂CD ／CD-G」「Photo CD」中，可以了解到用3DO來使用這些軟體時的操作方法。而且，在「照片CD」部份，也輸入了柯達杯攝影競賽的入選作品來當作資料，可一邊做實際操作，一邊觀賞各個得獎作品。將「影像CD」和影像CD接合器連接的話，利用REAL也能夠使各種影像CD作品再生。像這樣的功能就是所謂的CM。可有效地利用REAL和影像CD接合器之合體CG動畫。

日本版的SAMPLE CD附有美國版所沒有的「接應記憶體管理工具」。而3DO的遊戲機可以將目前的資料儲存在接應記憶體內。但是，（將來也會演變成使用外部記憶卡片）通常使用者無法操作這些資料。也就是說，如果接應記憶體的儲存空間變得不足的話，也會產生「不能儲存！」這種情況的發生，但即使擔心也是無濟於事的。相反地，如果有這個管理工具的話，就可以消除掉不玩的遊戲來騰出空間。

順便一提的是，附在美國版REAL內的「CRASH'N BURN」，在日本版卻是另外發售的（8800圓）。實在有點可惜。取而代之的是日本版附帶有照片CD的新磁碟和軟片。用這個軟片來照相的話，（還得要有照相機？）在照相館將軟片做成照片CD的話，就可以利用REAL讓自己的作品再生。這個時候帶著磁碟來申請的話，就不必花費平常的磁碟費用1000圓了。由於一張磁碟可以輸入100個畫面，所以目前應該足夠了。

這就是日本版的Back-up Memory管理工具，進行資料刪除。

在地球上空漂浮著的金字塔。要做到這種效果可是相當不容易。

主選單，從其中選擇。

「Pinball」，沒什麼道具可用當然是冷清了點，但還是可以玩。

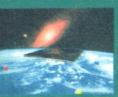
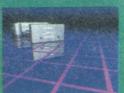
「蝙蝠俠」，以日文重新錄製，所以對英文頭大的玩家有福了。

為可教玩者用何按鍵才好的音樂CD、CD-G Selection。

Photo CD和音樂CD的操作方法一樣。

REAL和VIDEO CD Adapter的合體模樣，會在CG中說明。

VIDEO CD的資料壓縮技術

因爲只有3個蘋果因此兩個回答方式所花費的時間都差不多，但是如果有幾百個的話，前者和後者的通話時間就會有天壤之別了。改變這樣的表現方法，用較少的語言來傳遞很多的情報，就是所謂的資料壓縮了。

更進一步地說，在動畫的場合中，更可以連結資料。能夠找出即將出現的格子之間的差異。差異是指「在那裏有哪些差別」。刊登在報紙或雜誌上的找出不同點的猜謎中，大都是兩幅圖畫幾乎是相同的，只有一小部份有差別。就類似這種猜謎，找出第一格和第二格間「相異的部份」，並且作成資料的話，如果有第一格資料和差異資料，那第二格就可以復元。

那麼，音樂的場合又是什麼樣的不同呢。

音樂用CD的收錄時間是74分鐘，影像CD的最大收錄時間也是74分鐘。影像CD的動畫場面擠得滿滿的但收錄時間卻一樣，這種情況也就是說音樂也有被壓縮。這些和話題的MD（迷你磁盤）或者DCCC數字小型盒式磁帶）使用同等的壓縮技術。

基本上這是利用所謂的人類耳朵的掩蔽效果。同時發出音量大的聲音和音量小的聲音時，人類的耳朵不容易聽到音量小的聲音，或者是根本聽不到。這就如同在噪音中聽不到悄悄話一樣。：即使這樣，也不能把音量小的聲音拿掉的話，因爲根據音量的高度，來變化所能聽得到的聲音音量。就這樣，分析發出的全部聲音的狀態，然後來壓縮的這種處理就成爲了必要的過程。

由於有這些高度的壓縮技術，才能夠實現影像CD。

資料壓縮是指利用各種方法將原本的資料變小。譬如說，在桌子上從左邊開始按照順序放置「蘋果、蘋果、蘋果、柳橙」。然後由某個人打電話來質問「桌子上有些什麼東西？」。在此，如果回答「從左邊按照順序是蘋果、蘋果、蘋果、柳橙」的話，確實是非常清楚，但是聽的人卻會覺得太囉嗦。但若回答「有3個蘋果和1個柳橙」的話，不是更簡捷有力嗎。

上面就是一個例子。第一幅和第二幅相差的部份只有車子和星星。意即，只要將變動的資料輸入第一幅即可畫出第二幅。

再者，爲了不想有所誤解，影像CD由於就像「錄影機」擁有再生專用，所以在影像層面上是無法錄影的。就好像激光磁盤轉換成像錄音帶一樣的感覺。

現在不但對應唱盤較少，而在影像CD軟體中也只有卡拉OK，但是不論那一種若可以像電影等等來發售的話，比起激光磁盤算是一種更能簡單地來享受的媒體，因此，更能加速地普及各地。總之，影像CD和音樂用的CD是同樣規格。和錄影帶或是激光磁盤比起來，體積並不算大。如果考慮到日本苦不堪言的住宅問題的話，那像CD這樣輕巧方便的產品算是魅力不小。

VIDEO CD ADAPTER於7月發售。以REAL本體右側的擴張接孔連接。至於與它相容的軟體可能要等上一段時間了。

試作品的VIDEO CD Adapter充份運用了擴大、縮小、回轉的機能。

若能以VIDEO CD Adapter還原原來的畫面，就可以3DO來進行更完美的演出。

All About 3DO

喂！你們知道嗎？SANYO 也要推出 3DO 了！雖然不知正式發行日期，但聽說功能不弱，頗令人引頸盼望的呢！

SANYO 3DO 出場

三洋的 3DO 主機型號爲 HC-21（暫定）。它上面的殼板是以波浪的外型製成，在那兒刻製有 3DO 的標識語，是它的特徵及時髦的設計。雖然（國際牌）Panasonic 的 Real 也是如此，但是 3DO 主機和其他的電玩主機並不相同，可以放心的在上面放置物品。這對於擁有數台主機的人就可了解了。一旦不能重疊放置，就需再作專用的架子，那就不方便了。

這台 HC-21 直到試作階段爲止，front panel 都裝備有液晶顯示。但是，目前這苦心研發的外觀，雖然正因爲稍嫌機械化而有缺憾，但這是有原因的。因爲先前發售的 Real，從原先發表的 7 萬 9800 日圓到銷售前卻遽降爲 5 萬 4800 日圓一台，降幅達 30%。以三洋來說，雖然也想配備有液晶顯示功能，但如此一來在價格上的競爭能力就將會喪失掉了。

然而，直至目前爲止，對於這台主機，我們也只擁有型號而已。當然，說不定到了發售時，我們就將會給這個美好的設計品一個合適的名字。剛才，雖然有寫說「尚未有詳細的說明書」，但是亦沒有什麼特別値得擔心的事。因爲這台主機也是可作爲支援用的 3DO 主機，所以不論是先前已發售過的，或者是將要發售的 3DO 專屬軟體，音樂 CD 片、CD-G 、 Photo CD 等等，有的話就都可予以使用。

其次，擴充用的端子，插孔類的物件等等必要的東西都有完整裝備，對此亦無需掛心。除此外，其他公司製作的（現雖僅有 Real 一種）3DO 專用的部件、亦可對其互換性予以保証。

要求放碟片的畫面就是這種感覺。

●電源開關
爲了要讓電源開／關的按鈕。隨著押放、押放電源就開、關交互循環

●開／閉鈕
隨著每押一次，就開／閉交替循環。ＣＤ手櫃唱盤亦可以關閉。

●電源顯示燈
爲了要確定電源已進入了，所沒的一指示燈。電源一進入，燈就會亮。燈光則預定是紅色。

●CD唱盤
爲了要放置從3DO專用軟體開始，到音樂CD片、CD-G、相片CD等等的CD軟體，所設的唱盤。

●控制插孔
這是爲了要聯接付屬的控制台，或者是將來會發售的十字鍵、及鍵盤等等用具，的專屬插孔。

●讀取燈
在從各種CD上讀出資料時，此燈就會亮（滅）。燈的顏色預定爲綠色。

V I E W

RIGHTSIDE VIEW

●AV擴張插孔
視頻資料等等大量的資料，要予以高速的讀取時，所使用的插孔。主要是接續CD的接合器。

●S映象輸出端子
和附有S端子的錄影機控制或電視的S端子線接續時所使用。比起連接在混合電視機的輸出、畫面會更加美麗。

R E A R V I E W

●映像輸出端子
此是和所謂的映像輸出端子，像付屬的接線，或者是在錄影機的第一台的位置或者電視，控制器、等相連接。

●RF輸出端子
如果在電視機上無視頻輸入端子時，就將這個端子和電視天線的輸入位置以同軸的線來繼續。這項配備予定只有美國版才有。

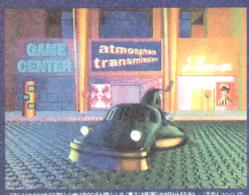
●擴充插孔
這是爲了要和在未來將發售的，3DO周邊機相互接續時所用的插孔。至於會有那些周邊機要發行呢？就請你靜心期待吧！

●電源電線
請插入家庭110V的插座。電源周波數是50HZ或60HZ那一個皆適用。它可輕鬆地接續在AV接頭上。

●聲音輸出端子（右／左）
音頻的輸出是立體聲模式。紅色是R（右）、白色是L（左）。接續在電視機或者是音響的擴大器上。

以前的遊戲機只要CPU（中央演算處理裝置一相當於電腦的心臟）不能給予表示畫面用的IC版（這個畫在出現幾秒鐘之後要往左移動幾個圓點…）一件件的指示的話、那就不能實行動畫處理（卡通片）。也就是說，CPU在此設計中承擔著極重的任務。

在這方面，3DO的CPU裝置就不需要承受如此重大的責任，，爲了要處理動畫，內部也裝載了2組所謂平面動畫機（GAE）的特製蕊片。如果事先給予畫面和行動的情報那麼即使CPU正在從事其他的工作也可以自動地處理動畫了。甚至於像RISC（Reduced Instructions Set Computer）CPU這個溴秒數百萬畫素，因此仍是相差懸殊的。

附帶說明3DO最高解像度是640×480畫素。實際上由於受到CD-ROM所讀出的速度等等的影響，並不能單純地來計算，但是只考量CPU＋GAE之性能的話，那麼這個解像度的計算可以重新改寫成每秒200個畫面以上。

將以往的機器難以處理的動畫以多邊形構圖流暢地移動，這對3DO來說可是家常便飯。

3DO也有Clin Pack功能。看看實寫的魅力吧！

3DO的圖解機能並不只限於快速而已。

以其中的一個圖解資料爲基準，讓那個圖形變化成各式各樣的形式，或者是用光線的樣子來改變外形，再者是嵌入3D畫面中不可或缺的多角形模樣（處理描繪）等等的機能，在目前某一刻所可以考慮到的所有影像處理機能只能用硬體來實行。到現在爲止，一想要做這樣的處理，就必需先考慮種種的程式，同時也只能設計程式，而且，由於是利用軟體來處理，所以無論如何都會有速度的限制在。而在3DO中，這些卻越過這個速度的界限。

組織映射地址

只是多邊形構圖的話就稍嫌平板，但加上組織映射地址後質感就出來了。

照明處理

以程式設定照明位置和亮度，就可決定畫面物體的受光偉，立體感也就出來了。

3DO的話，第2格以下自動形成

以往的機器一定要繪製每一格

玩家只要給予參數，3DO就可自由變化圖形。以往的機器要將圖形一個一個描繪出來，但3DO只要把基本形狀繪出，之後下指令給3DO後便可自由變形。

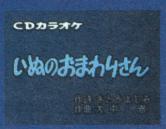
3DO用的軟體是由最大容量有650MB的CD-ROM來供給。簡單地說，就是裝設有CD-ROM的啓動系統。那麼，在這裏輸入音樂用的CD等等之後，會變成什麼樣子呢…？其結果是完全發揮了效果作用。而且除了音樂用的CD以外，圖畫CD（CD-G）或是照片CD ，只要是使用CD的媒體，大部份都具有再生的功能。

那麼依次來詳細說明一下吧。首先，將音樂用的CD（在坊間的CD專賣店所販賣的非常普通的ドリカム或是披頭四樂隊的CD）輸入3DO內，就會自動地切換為音樂CD的再生畫面。在這裏，操縱再生和選擇歌曲是理所當然之事，除此之外，附帶有隨機再生、反覆再生，而且也有自己能夠自由地改換曲目順序的程式再生。擁有和一般的CD盤相等的功能。另外，在CD的再生中、也可以觀賞利用3DO影像處理機能而呈現的影像短程畫面（在3個種類中做選擇）。在喝醉酒的情況下來看的話，保證可以欣賞到超自然的景象。（未成年者切勿模仿），其次是CD-G。

表面看起來和音樂用的CD沒有兩樣，而且如果放入CD唱盤的話，與通常一樣可以使音樂再生。但是事實上CD-G的磁盤內也收錄著音樂以外的靜止畫面。一般的CD唱盤會跳過靜止畫面資料的這一段，而只使用再生音樂部份而已。（關於這個部份的結構，今後如果有機會的話，再做詳細說明）。相反地，在3DO中，卻會仔細地讀出靜止畫面的

一台3DO可搭配這麼多種CD

資料，並表示在畫面上。最近，CD-G也發售出一種收錄音機、但是，如果你有讀過本書，在購買同樣有再生裝置的機器時，相信你一定會毫不猶豫地選擇3DO吧（笑）。

音樂CD編曲功能，只能用ＰＡＤ來選擇曲目順序

日本的ＣＤ　Ｇ大部份是卡拉ＯＫ：歐美的ＣＤ　Ｇ則收錄了許多美麗的圖案。

ＰＨＯＴＯ　ＣＤ就是將照像機攝得的照片，灌到ＣＤ內

3ＤＯ的ＳＯＵＮＤ機能也不錯

3DO驚人的地方並不是只有圖解畫面而已。根據CD所產生的BGM再生，或是依據原始的16位元DSP而來的各種效應等等，這些聲音機能是非常強勁的。

裝載CD-ROM的機器已經有好幾台，但是，像程式或是圖解資料以及BGM用的音樂資料等等，這些都被記錄在CD上各個不同的地方。也就是說，從CD-ROM直接令BGM再生之際時，並也同時進行程式的讀取。對於這個問題，3DO在CD-ROM完成之時，就已經發出「這個聲音和這個程式以及這個資料要同時地存取」這樣的指示。並且依據這樣的指示，以可以對應的形式來加上註解。因此，在遊戲途中，即使在BGM發出聲音的時候也能夠讀取程式或是資料了。

而且，在原始的16位元Photo DSP方面，依主觀的說法，將電子合成樂器和Photo back Sample以及音效都能清一色地降至最低音。並且可以DSP用的程式來交替，或是編排一起的話，也可以進行各式各樣不同的處理方式。

在遊戲機的說明書上有詳細地記載同時發音機數之音，但是在3DO中，想要有這樣的表現是相當困難的。在做成CD-ROM中的BGM資料的時候，可以使用

幾十個音的話，不但可以立即再生，而且在CD-ROM內只要準備好音樂的素材。而利用在DSP上來合成的方法，那只要一個頻道，就能重疊很多種音樂來發聲了。3DO聲音的感人之處，在你試聽之後，便會明白有多麼的震撼人心了。如果可以的話，連接頭戴的小型耳機，也可以試著體驗音立體音響的效果。當你聽到從左右壓迫而來的音樂是多麼的令人精神為之一震。應該是將耳機插進來才對！

Power's Kingdom 神力王國（勇者屠龍）

活用 3DO 機能之精采戰略 RPG

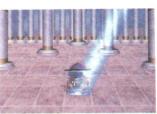
這是一個明亮，充滿綠意及生命的美麗大地。但這時出現了足以覆蓋整個大人地的巨大黑暗力量，它就是「魔王アズラエル」。地表龜裂，植物變形，黑暗奪走了世界的生命力，也生出許多怪物，世界即將迎向滅亡。

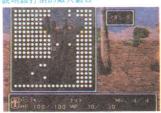
統治世界的女神エラルド察覺情勢之時，已經太遲了。但她仍用盡所有的力量：勇氣、愛、希望之光等，希望能殺入覆蓋世界的黑暗。

這個世界名叫「パワーズキングダム」。

玩家指揮獲女神支持的「ゴーレム」戰士軍團，爲拯救被魔王アズラエル占領的「パワーズキングダム」而戰。

ゴーレム只以精神的形式存在；依照裝置在不同的身體上而會產生不同的能力。例如，裝置在擅長肉搏戰的騎士身上，ゴーレム就成爲高強的戰士，如果裝在擅長魔法的巫師身上，則可使用強力的魔法。

善用ゴーレム的力量，擊潰阻擋怪獸，打倒魔王，而解救世界！

喚醒第 2 個ゴーレム、クルイ。世界的神殿中還有其他ゴーレム正沈睡著。

這裏是最初的戰場。一開始，女神會說明該打倒的敵人數目。

按 B 鍵可見到這樣的平面圖。青色的是我方，紅色是敵人。黃色是寶箱。

攻擊敵人時以星星表示損害。這是打倒敵人的時候，以大的星星表示。

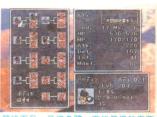
最初的競技場消除完畢。一旦清除就不能回去了，注意要拿著寶箱離開。

開始階段最強力的攻擊手段。プリースト的ホーリーライト魔法。

雲在空中飄，這是開始階段的ワールドマップ。因為距離魔王的基地還很遠，所以還有很多綠意。一大片魔王的紅旗，幾乎都由一條路連接，由此可以了解進攻的順序。沒有道路連接的地方則使用某處得到的道具寶物。

等級不足，又沒身體，不能裝備的東西打×。

◆ Body Catalogue ◆

ナイト → ダークナイト / パラディン

攻守俱佳的身體。不過沒什麼特徵，要配上有特徵的次要身體。

アーチャー → デス・アーチャー / ボウ・ナイト

可使用了做遠離攻擊，但走得很慢。也許拿來做次要身體會比較好。

サムライ → ブラックソードマン / サムライロード

抽刀攻擊有2種射程。只以戰鬥力來說，是最高級的身體。

ニンジャ → アサシン / ニンジャマスター

移動力強，又可使用手中劍，可採用打跑戰術。

バードマン → デビルバード / ガルーダ

因為可在空中飛，所以非常敏捷，移動力很強。不知前鋒要選誰的人可以選擇它。

シャーマン → ダークシャーマン / マスターシャーマン

體力差但魔法強。是為了高級身體的超強魔法而育成的。

ウィザード → ブラックソーサラー / セージ

和性能相同。魔法的種類和型態不同，可依照自己喜好選擇。

プリースト → ダークプリースト / メサイア

回復魔法和攻擊魔法均無懈可擊。是魔法師系中最好的身體，一定要有一個。

フィッシュマン → ネプチューン

最後階段才拿到手的身體。為了要在最後階段的戰場稱霸，到手的話先育成也沒損失。

打跑戰法。首先盡量進入射程，投射手裏劍。

在「移動結束？」的選項中選NO，才能移動。

最後回到原來的地方。這樣才能毫髮無傷的摧毀敵人。

武器・盔甲

名稱	適應・用途	攻擊・守備力	價格	屬性
長劍（ロングソード）	騎士系（ナイト）	16		
月之劍（ルナークソード）	騎士系（ナイト）	25	300	
葛傑特之劍（ガジェットソード）	騎士系（ナイト）	43	910	
凱莎之劍（カイザーソード）	騎士系（ナイト）	75	1470	
屠龍劍（ドラゴンスレイヤー）	騎士系（ナイト）	122	3520	
游騎兵之劍（パラディンソード）	騎士系（ナイト）	200		光明
黑暗之劍（ダークソード）	騎士系（ナイト）	97		黑暗
奪魂劍（ソウルイーター）	騎士系（ナイト）	270		黑暗
武士之劍（サムライブレード）	武士（サムライ）忍者系	20		
小鐵劍（こてつブレード）	武士（サムライ）忍者系	30	410	
名劍村正（むらまさブレード）	武士（サムライ）忍者系	50	1020	
名劍十六夜（いざよいブレード）	武士（サムライ）忍者系	80	1550	
名劍武藏（むさしブレード）	武士（サムライ）忍者系	165	3720	
名劍三船（みふねブレード）	武士（サムライ）忍者系	225		
暗黑之劍（あんこくブレード）	武士（サムライ）忍者系	210		黑暗
神風之劍（かみかぜブレード）	武士（サムライ）忍者系	310		黑暗
釘頭槌（メイス）	僧侶系（プリースト）	10		
鐵頭槌（アイアンメイス）	僧侶系（プリースト）	21	250	
戰槌（バトルメイス）	僧侶系（プリースト）	35	850	
雷神之槌（トールメイス）	僧侶系（プリースト）	61	1210	
神聖之槌（ホーリーメイス）	僧侶系（プリースト）	101	2730	光明
創世紀之槌（アークメイス）	僧侶系（プリースト）	179		光明
赫拉之槌（ヘラーメイス）	僧侶系（プリースト）	77		黑暗
毀滅之槌（ジェノサイドメイス）	僧侶系（プリースト）	270		黑暗
木棒（ロッド）	巫師、黃教徒（ウイザード・シヤーマン）	5		
風之棒（エアーロッド）	巫師、黃教徒（ウイザード・シヤーマン）	10	240	風
月之棒（ルーンロッド）	巫師、黃教徒（ウイザード・シヤーマン）	15	640	
星之棒（スターロッド）	巫師、黃教徒（ウイザード・シヤーマン）	25	720	光明
蜥蜴棒（ソリアンロッド）	巫師、黃教徒（ウイザード・シヤーマン）	41		
王者之棒（マスターロッド）	巫師、黃教徒（ウイザード・シヤーマン）	75		
咒法師之棒（ソーサラーロッド）	巫師、黃教徒（ウイザード・シヤーマン）	210		黑暗
惡魔之棒（デビルロッド）	巫師、黃教徒（ウイザード・シヤーマン）	350		黑暗
斧（カマ）	鳥人（バードマン）	20		
大斧（おおきなカマ）	鳥人（バードマン）	30	890	
戰斧（たたかいのカマ）	鳥人（バードマン）	52	1520	
月形斧（ルーンのカマ）	鳥人（バードマン）	131	3325	
旋風斧（せんぷうのカマ）	鳥人（バードマン）	220		風
死亡之斧（せんけつのカマ）	鳥人（バードマン）	72		黑暗
黑暗之斧（あんこくのカマ）	鳥人（バードマン）	159		黑暗
滅絶之斧（みなごろしのカマ）	鳥人（バードマン）	297		黑暗
弓（ボウ）	射手、魚人（アーチヤー・フイツシユマン）	16		
長弓（ロングボウ）	射手、魚人（アーチヤー・フイツシユマン）	24	310	
十字弓（クロスボウ）	射手、魚人（アーチヤー・フイツシユマン）	41		
閃電弓（ライトニングボウ）	射手、魚人（アーチヤー・フイツシユマン）	77	1520	雷
斬蛇弓（サーペントキラー）	射手、魚人（アーチヤー・フイツシユマン）	111	3600	
致命一擊的弓（クリティカルボウ）	射手、魚人（アーチヤー・フイツシユマン）	222		
死亡之弓（デスボウ）	射手、魚人（アーチヤー・フイツシユマン）	150		黑暗
惡魔之弓（ルシフアーボウ）	射手、魚人（アーチヤー・フイツシユマン）	327		黑暗
灰盾（クレイシールド）	增加防御力	20		
戰盾（バトルシルド）	增加防御力	30	170	
赫爾金盾（ヘルーキシールド）	增加防御力	50	470	
鏡盾（ミラーシールド）	增加防御力	80	780	
水晶盾（クリスタルシールド）	增加防御力	130	1810	
聖盾（ホーリーシールド）	增加防御力	200		光明
遊騎兵之盾（パラディンシールド）	增加防御力	270		光明
黑暗之盾（ブラックシールド）	增加防御力	99		黑暗
惡魔之盾（デーモンシールド）	增加防御力	300		黑暗

物品（アイテム）

名稱	效果	使用方式	價格	備考
神力之石（パワーストーン）	恢復100點HP	使用	10	
神力紅寶石（パワールビー）	恢復200點HP	使用	100	
神力水晶（パワークリスタル）	恢復999點HP	使用	500	
自然之石（マナのいし）	恢復100點MP	使用	150	
自然之寶石（マナのほうせき）	恢復300點MP	使用	900	
梅杜莎的血液（リバーサー）	解石化	使用	25	
中和劑（ちゅうわのミズ）	解酸化	使用	5	
愛心鈴（あいのベル）	使怪物成爲同志	使用		
酸液（アシッドボム）	酸化敵人	使用	200	
速度火焰（すばやさのエンブレム）	增加速度	使用		
力量火焰（ちからのエンブレム）	增加攻擊力	使用		
守護火焰（まもりのエンブレム）	增加防禦力	使用		
神聖指環（せいなるユビワ）	增加光之力量	裝備		
月石（ムーンストーン）	增加光之力量	裝備		
光之冠冕（ひかりのティアラ）	增加光之力量	裝備		
黑暗之球（ブラックオーブ）	增加黑暗之力量	裝備		
托克馬之盃（ドクロのさかすき）	增加黑暗之力量	裝備		
風之指環（かぜのユビワ）	增加風之力量	裝備		
風之斗篷（ウィンドローブ）	增加風之力量	裝備		
雷球（いかづちのオーブ）	增加雷之力量	裝備		
雷鳴（サンダークラブ）	增加雷之力量	裝備		亦可增加攻擊力
火石（ファイアストーン）	增加火的力量	裝備		
火斗篷（ファイアマント）	增加火的力量	裝備		
珍珠（パール）	增加水的力量	裝備		
波浪斗篷（ウェーブマント）	增加水的力量	裝備		
大地指環（だいちのユビワ）	增加地的力量	裝備		
紫水晶（アメジスト）	增加地的力量	裝備		
力量之權杖（パワークラブ）	增加攻擊力	裝備		
戰鬥手套（ガントレット）	增加防御力	裝備		
天使的羽毛（てんしのはね）	增加速度	裝備		加強光之力量
龍牙（ドラゴンのきば）	增加魔法防禦力	裝備		
兔腳（うさぎのアシ）	帶來好運	裝備		
玻璃鞋（ガラスのクツ）	大幅增加速度	裝備		

這是世界地圖。也可以切換成看到更大範圍的模式。區域中有店鋪和神殿。

戰鬥中的畫面。在荒涼的原野上遭過敵人。可在右上的地圖找到區域內的敵人和寶箱。

夾攻敵人。利用陣式進行各種作戰。

HINT 戰略指示

這個遊戲最有魅力的地方，大概是在攻擊敵人的時候吧！除了可施展「打了就跑」之外，還可在戰鬥時用「せーの」。

前者就是靠近敵人攻擊後立刻逃跑。這時地形的利用就十分重要了，而且愈擅長利用地形的人愈容易獲勝。後者就是在戰鬥時都使用同一種陣型，這時便成爲與敵人以「回合」來決勝負。如果是敵方先攻，那麼就把隊伍佈置在第一回合敵方無法攻擊的後方位置，若是我方先攻擊，那當然要將隊伍擺在前方。

再說得詳細點

「打了就跑」看字面就應瞭解，無須再次說明；不過在順序方面有說明的必要。比如「體力高的在前方」「移動力高的在側腹或前方」「可遠程攻擊的在後方」。不過也不是一定，像筆者就喜歡把可遠程攻擊的放在最前方，將敵人在遠方打個頭破血流。

如果敵人頗爲棘手的話，就應把隊伍移至後方，以魔法或遠程攻擊應戰。另有人主張把欲使之升級的角色擺在前方。這種想法或許較易在此遊戲中生存吧！

1 考慮地形

最糟的就是在狹小的道路上被攻擊，聽說今川義元的四萬大軍就是這樣被織田信長的二千人攻破的。好好利用障礙物吧！

2 從哪個方向進軍？

有時路線會決定一場戰役。儘量想辦法在一開始時不要受到敵人的攻擊。

3 如何配置人物

如果有要培育的角色那另當別論；一般來說都是儘量不將隊伍擠在一起。不過，還是要有自己的一套。

4 成爲我方的怪物

這些怪物會自己行動，因此不太能配合己方戰略。可以的話把它們擺到前方。

LIST 武器、道具一覽

在此公佈遊戲中會出現的武器和道具，並介紹它們的功能、用途、特性和價格，夠意思吧！要買什麼自己決定，只要有這張表相信不會白花錢。

到最後還豈有此理地出現天文數字的物品，我看還是多存些錢吧！

還有一些是在商店買不到的，我們也加以介紹。這些是在寶箱中找得到的東西，所以當然沒有價格，表中的價格欄就想當然耳地是空白欄了。

BODY、武器和道具的裝備要按步就班。

Power's Kingdom

遊戲者能在戰鬥中建立戰略，加入模擬（戰略性的）要表素的RPG。シナリオ以魔幻風遊戲者為女神的戰士ゴーレム。其任務是要從魔王アズラエル手中奪回這個世界。

遊戲的流程如下

1. 在世界地圖上移動
2. 到神殿或賣場去，幫助同伴或買進武器，裝備等等。
3. 前進到戰鬥點，進到區域地圖內。
4. 把區域內的怪獸全部消滅即算OK。

遊戲開始之後，靠女神之力ゴーレム復活起來。為要遵行女神的指示去打倒魔王アズラエル。

在區域地圖裏，一直到與敵人遭遇發生戰鬥之前，都可以在地圖內自由地移動。（照片①）。按B鈕可以得到地圖上各種物體的詳細資料。（照片②）表示地圖資料，確認一下附近地帶有沒有敵人存在吧！

●區域地圖內的操作方法

↑↓→←：角色的移動　B鈕：地圖資料表示／取消

C鈕：命令視窗的表示切換

R、L鈕：左、右回轉（轉90度變化）。

世界地圖，是為了讓你在戰鬥，賣場、神殿各點移動時用的圖。各點之間若有道路相連結即能夠移動，但在戰鬥點上若不把敵人打倒則無法再往前進。在神殿則有許多同伴被石化了，解放他們可增加伙伴數目。

●在世界地圖裏的操作方法

↑↓→←：角色的移動　A鈕：決定

B鈕：地圖表示尺寸的切換

C鈕：命令表示視窗的切換

X鈕：遊戲終了回到主選擇單上。

伙伴所在位置　主角　敵人所在位置

開始地點

開始之後的世界地圖。啓動遊戲者所操縱的角色到各處去。

戰鬥的流程如下

1. 移動人物到能夠移動的範圍（發亮的部份），靠近敵人
2. 按A鈕表示攻擊選單、視窗，選擇攻擊方法（治療或防御的魔法也相同）
3. 畫面稍稍變斜，變成選擇攻擊對手的畫面。移動發亮的游標展開攻擊（選了的話便會熄滅）。

●戰鬥中的操作方法（其他都與區域地圖的操作方法相同）

選擇攻擊對手的時候，以方向鍵移動發光游標疊上敵人角色。

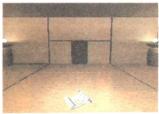
①的照片是角色的狀況畫面，狀況會隨各種屬性變化。因此擁有光的屬性的人會對黑暗力較弱。②的照片是裝備Body的畫面。有X印的Body，是沒有擁有或是因為沒有達到第5級的關係而無法裝備。每一個人能夠裝備上三種Body。只有在世界地圖上才可以使用「裝備指令」。

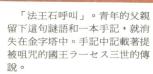
因為攻擊之後也能夠移動的關係可以使用Hit-and-Away戰法（打帶跑戰術）遊戲者（プレイヤー）

呼喚出沈睡中的法老王...

Virtual Quest ファラオの封印

法老王封印

活用3DO的恐怖遊戲，角色造型極具特色

看地圖。如中段照片、回轉察看再選擇要用的道具寶物。

「法王石呼叫」。青年的父親留下這句謎語和一本手記，就消失在金字塔中。手記中記載著提被咀咒的國王ラーセス三世的傳說。

「地底生出的邪惡，被封鎖在上天力量統治的大金字塔之下。」王家墓地裏隱藏著什麼樣的秘密呢？

幾乎就在同時、「災難」降臨大地、太陽被烏雲遮蔽，草木枯萎；到處聚滿了黑暗之魔物。

是誰解開，墓地的封印，妨礙地下魔物的睡眠，還是...。

爲了尋找父親，也爲了封閉地上「災難」的源頭，青年向王家墓地前進。

遊戲就在這種可怕的氣氛下開始。這個遊戲是3D的RPG，主角探索地下的金字塔，一邊要解開開頭所寫的秘密，一邊還要尋找父親的行蹤。金字塔的內部全是3 次元的CG，但在方向轉換時卻沒有在3D迷宮中常有的暈車感。訊息也不用文字而完全以聲音表達。不愧於副標題的「虛擬」之名，是近似於現實演出的作品。

序幕是由砂漠的遠景開始，移到金字塔、父親、父親手記的內容，最後來到金字塔的入口。電影相當精采，扣人心弦。進入古埃及金字塔中展開的恐怖世界裡！

進入金字塔後門自動關閉，再也不能走回路，只能向前走。通路的前面有一個小房間，裏面有可以回復體力的藥和武器。體力必須要靠道具才能回復，不事先撿以後就麻煩了。

途中出現怪獸展開戰鬥。在地下1樓常見的怪獸，是像粉紅色的スライム一樣，但實力很弱，大概攻擊一次就死了。當主角遇到強敵攻擊而發出喔的呻吟聲時，則表示已受損傷。這個遊戲的怪獸動畫相當精采，除了這裏介紹的之外，還有，幾種出現攻擊的類型。怪獸中，有很多可愛的動畫片，注意別看得太入迷了。按R鍵，可以隨時顯示敵人和自己的HP。擅長幻想遊戲的人也可以不顯示而冒險。

進到更裏面的小房間，會出現岡本太郎的臉，好像是鬼火。它留下「你們終於來了...」這句謎樣的訊息就消失了。再折回剛才來時的通路，則發現隱蔽的通路以打開，進入更裏面。這個角色是來幫助主角的，以後它還會出現在金字塔中任何一處提供線索。

走下斜坡，來到地下2樓的小房間。ラーセス三世的亡靈會出現，他要主角「集合力量的源頭」，並留下組成金字塔單位的東西。雖然不知道要如何使用，但可以確定它是很重要的道具。這個亡靈有時很親切，但是說話的態度又很威嚴。進入這裏一直

這時受到攻擊的時候。的確很有臨場感。

木頭做的人形怪獸。打倒它，它會散落一地。

基本怪獸：スライム。

強力的以尾巴攻擊的犬型怪獸。被害看很可憐。

守門的蠍子。送錢拜託一下，牠會開門讓你通過。

走就可以出去，不用擔心。

冒險才剛剛開始。公親的命運如何？金字塔裏又有什麼東西在等著我們呢？

就在陰沈沈的烏雲籠罩下，幽靈獵人們朝著傳說的幽靈館前途。

30年前，在這個「ギルフォード館」發生了一件悲慘的殺人事件。男主人的妻子、孩子和朋友3人，被某種儀式的殘暴方法所殺害。在當時曾引起很大的騷動。男主人留下寫著「都是我的錯」的遺書後上吊自殺了。因此這個案子就以犯人是男主人オーエン・ギルフォード而結案。現在「ギルフォード館」因無人居住，所以長滿野草，十分荒涼。

原本以爲ギルフォード是常見的幽靈館，但草壁他們卻在那裏碰見許多出乎意料的詭異；流著血淚的肖像畫，在食堂中吃死肉

MAP 公開至LV8的地圖

這個遊戲中到處都充滿了謎。若沒有提示的話，說不定會出現許多困難也說不定。但是，若全都洩露出來的話，就會變成只要找出答案即可，太無聊了。所以，斟酌的給一點提示，把地圖公開給你看吧！謎這種東西啊，有時只要提示一點點可能就會變意外的簡單

LEVEL 1

最初是序幕。這關會讓人感到只是爲記住遊戲的基本而有的。鬼火眞是說不出來的可愛。遇到鬼火時隱藏的門就會打開，請你記下這類的模式。揮兩棍把它打倒，就過關了。

硬硬的這個東西是タリスマン，像個裝木乃伊內臟的壺罐。

聽鬼火的話，這個傢伙是誰啊？岡本太郎的畫嗎？

LEVEL 5

在像人肋骨般的迷宮內，有一大堆裝備。高興是高興，反過來說若一不小心，就會陷入困境之中哦！如果遵從鬼火的指示，就能夠進到和第6級相連的房間去哦！

有一大堆裝備全部都拿給你吧，好好看清楚唷！

ハンギー是木頭的鬼，那木頭紋路的肌膚眞令人受不了。

LEVEL 2

突然變爲複雜。好好把鬼火的忠告聽進去的話，應該不是那麼難的謎才對。要打倒火炎男，則需要在這層樓中的某一樣裝備才行。以刀攻擊狗二次像要把它打倒之後，轉向火炎男去。

有隻蝎子看起來很凶惡的樣子，大概沒什麼吧。

煙火翻騰的火炎男。你這傢伙是彌次郎兵衛嗎？

LEVEL 6

迷宮一看就愈變愈大。藍色石像法老王的戒指對陷阱的解除幫助很大哦！你可以感覺到得手的裝備數和前一關相比少太多了。有密門，若打倒了怪獸就會打開。

若沒有ファラオの指輪或青の石像的話，就會被傷到的。

打倒這隻怪獸的話，就會出現密門。嗯，打倒你。

LEVEL 3

漸漸變成複雜奇怪的迷宮。還只是開始而已。在長得像不倒翁的ラーセスⅢ世的建議中，有很重要的線索。到手的裝備也會不斷增加。如果擁有回復的戒指的話，勝利其實是囊中物了。

聽ラーセス的建議。不是藍色公主哦。

回復的指輪眞是幫了大忙嗯！在此療好傷吧！

LEVEL 7

陷阱可用銀斧、刀，法老王的指輪來對付。在地雷源裡，若不解除圓筒的話就會變成最糟的狀態。要好好地仔細聽ラーセス的建議。順便也想想是什麼意思。

你不聽一下ラーセス的話，按他所說的去行動看看嗎？

什麼啊！這個機器人是？這傢伙很強吧！

LEVEL 4

遊戲中特別事件增加了，也會出現壁畫。這些壁畫的意思，其實是要告訴你去取某個裝備的線索，以及遇到麻煩時的解決方法罷了。好好地想想看吧！

莫明奇妙的怪獸陸陸續續上場走了

搭乘電梯往下走，底下是食品販賣處。

LEVEL 8

雖然複雜化的程度減弱了，但卻換成了一條好長好長的綿延長路。走到會煩。在此若解開4個地方的封印即可得到快樂結束。（Happy Ending）至於如何從最後的金字塔逃出…就留給你去玩玩吧！

不顧一切地大搖大擺的在這個長廊下走的話，會很危險哦！

解除封印，這樣一來就能回到地面上嗎？

的食客和突然襲擊過來的撞球球具等…。這個房子一定有重大的秘密。到處都是打不開的門，裏面到底有什麼東西呢？

4個人利用各自的能力，開始探索這個房子的秘密。

「法老在叫我…」青年的父親留下這句話和一本手記，就消失在金字塔中。就在同時，黑暗的魔物們跑到了地上來。爲了尋找父親，也爲了封閉地上災難的源頭，青年向王家墓前進。

3D迷宮的RPG，時代設置在古代埃及，以金字塔做舞台，要打倒阻擋的怪獸，解開幾個謎題，還要探索地下的迷宮。因爲是守護王家靈魂的金字塔，所以從暗門及牆壁飛出的弓箭等各種令人傷惱筋的裝置。

這個遊戲是以バーチャル・クエスト爲號召，近似現實體驗的演出。其他的RPG常有腕力和敏捷的狀況表示，在這裏縮小到只有Hit point和等級等資料。在實際戰鬥中可以感受到戰鬥的快感。戰鬥是即時的。怪獸中也存在必須要用特定武器或道具對付的怪獸。戰鬥中可以重新裝備武器替換道具。

在金字塔中不只有敵人。也有會給以建議的朋友，遇1有用道具就能交換情報的怪獸。要注意的是，一定要仔細聽金字塔內居民的訊息。附帶說明一下，訊息不用文字表示，而請眞正的配音員來配音的。

バーチャル作品邀請玩家們到金字塔來。

法老王之封印之精彩畫面

看了這些照片，是否能讓你感覺到埃及金字塔之古老與神秘呢？想當年探戡金字塔的科學家們。又有幾個得以安享天年呢？法老的咀咒是否眞有其事呢？

談到古埃及，大概會不由得浮出上述幾個疑問吧！想當年一群只有側面的埃及人（他們的壁畫不是只有側面）一邊與尼羅河博鬥一邊締造了帝王谷、金字塔、人面獅身等如今之世界奇觀，眞的讓我們感到造物者之神奇啊！與之相較之下，咱們中國的長城雖也是世界七大奇觀之一，但似乎還遜埃及的金字塔一籌。什麼？你問我爲什麼？用點腦筋，你現在在看什麼？法老王的封印吧！法老王身在何處？不要跟我說在開羅博物館。在金字塔裡吧！看，有人用金字塔來拍片、寫軟體，咱們的長城可有這般待遇？只有一條「萬里長城萬里長」可以嘔吐一下罷了。唉！何時才有「孟姜女之怨恨」可玩…

為冒險者繪置的Guide Book
秘門均假設在開放狀態。
S＝起點
G＝到下一層
E＝電梯
T＝陷阱
M＝MAP
LEVEL 1
鬼火出現，特療藥、和聖水和ヌルダフト比起來，タリスマン硬多了。這此是暖身的階段。
LEVEL 2
和ラーセス碰面聆聽鬼火的忠告，之後，取得水の瓶。要以此來對付火炎男，對火來說，用水進攻是很容易了解的道理，是吧！
LEVEL 3
ファラオの指輪，銀の斧以及回復の指輪都是重要的裝備。蛇與蠍子皆與打開隱藏的窗子有關連。
LEVEL 4
彎彎曲曲地，轉角眞多。轉角多了會增加不安感也。兩幅壁畫在此登場。關於喜びの霧和硬化の滴各別的線索都記載著。
LEVEL 5
接連不斷像肋骨般的小房間裏，幾乎每間都有裝備隱藏在內。
LEVEL 6
有賢者的手的話，就不會被傳送出去。若被傳送出去的話，就會飛到入口附近去。
LEVEL 7
地圖的四角都有封印在。會被傳送走的地方是在左上角的三叉路上。擁有賢者の手的話，就能解除掉傳送柱。
LEVEL 8
封印
封印
封印
封印
以ファラオ指輪來解除圓筒。這麼一來，地雷就沒什麼了。
接下來，回復の指輪要怎麼作才能得手呢？

鉄人

シナジー幾何學之SF射擊大作

鐵人

故事是描寫主角被瘋狂科學家引到塔中，被變成生成人，接受各種武器的試鍊，最後阻止瘋狂博士野心的過程。主角因為擁有最強的精神力而成為最強的武器鐵人，但一個曾是鐵人候選人的生化人對主角提出忠告：不要失去人類的心。主角被瘋狂科學家壓迫，不得不重覆殺戮。對手雖然是機器人的外形，但其實都是瘋狂科學家做的生化人。瘋狂科學家計畫把它們殺光，經過洗腦而產生最強的鐵人。

序幕畫面再現主角被引入塔內，而變成生化人的過程，帶領玩家進入遊戲的世界。事實上，遊戲已經開始了，但卻沒有任何指示。雖然實際上遭遇時情況是如此，但總覺得不協調。在什麼都不知道的情況下，只能開始行動。陰暗、長長的走廊。像迷宮一樣布滿走廊的房間。首先一定要有防身的武器。武器在哪裏呢？自己又會變成什麼樣子呢？在什麼都不知道的情況下，進入同化的程序。

遊戲開始，手上雖然沒有武器，但因馬上可以到手，敵人也不會立刻出現，所以請安心。拿到武器後，必須要在選單中的WEAPON CHANGE中安裝彈藥。這裏相當重要。武器裝塡的彈數最初限制為50。在迷宮的路上可以取得以MAGAZINE表示的彈匣補充彈藥。但是不能超過上限50。而和MAGAZINE同樣放在迷宮內的SHIELD ENERGY也很重要。在遭受モビル攻擊時不會輕意死亡，是因為身體裝備有盾加以保護的關係，但此盾會因攻擊的次數而逐漸減少，到0時就會受攻擊而死，遊戲結束。

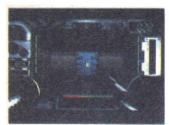
道具寶物在第一階段不會因不足而煩惱。

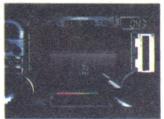
在迷宮內發現地圖。確立了樓層攻略的目標，是最重要的道具寶物。

MAP VIEW 畫面。自己所在位置用紅色表示。按一個鍵就可以看到。

途中出現矮個子的敵人。最初搞不清是要用鎗向下射擊還是要換把鎗攻擊。

SUPPLY ROOM 的動畫片。還加入了：能源塡充完畢等旁白。

在迷宮中走動時可以發現MAP。這樣就能看迷宮的地圖，十分容易地展開遊戲。地圖上顯示自己所在位置和電梯的位置。這個遊戲必須要征服30層樓，樓層的往來都是利用電梯。有的樓層有2個以上的電梯，這是因為只用一個電梯無法連接樓層個個房間。也就是說，分為複數部分的樓層，移動到上面的樓層後，就必須用上層樓的另一個電梯才能下來。

終於到達7樓。中段的遊戲才剛開始。

這是會動的走廊。要有7樓的渦輪才能通過這裏。

右側紅色的測定器顯示渦輪的剩餘量。有時需要連續使用。

進入迷宮，突然通訊線路傳來…。

主要角色登場。緊張刺激的戰鬥。

剛才的生化人正等著打勝的主角。

新的敵人？鐵人立刻擺出作戰姿勢。

到7樓的移動場面。映像和視覺的表現都很優秀。

在令人目眩的比例中，鐵人移動。

和電梯一樣重要的是 SUPPLY ROOM 。在那裏，可以將盾牌，彈藥恢復到最大值，也可以儲存。儲存點共 4 個。在 Clinpack 的動畫片中，可以看到鐵人坐在雲霄飛車的座位上，接受填充的樣子。

和モビル的戰鬥，雖然只要射擊，但在 3D 空間中，如果在走廊角落遭遇時，很難射中。另外還設計了近距離 2 次攻擊就可破壞及遠距離要 3 、 4 次攻擊的系統。戰鬥十分緊張，特別是自己的盾牌、彈藥不足時，握著控制器的手緊張的直冒汗。另外，モビル中也有矮個子，普通射擊打不到的傢伙。這時就要利用特殊技巧，跳躍估計時間射擊才能擊敗它。

不知不覺中好不容易到達第 6 樓，正在迷宮內行走時，突然有人透過通訊線路呼叫。原來是一個被丟棄的生化人。從他那裏得到對付 6 樓主要角色的方法。不從正面攻擊，而繞到旁邊或背後攻擊。

主要角色在 6 樓最南端的房間。緊張地打開門，裏面眞暗。昏暗中モビル出現了。想利用房子廣大的空間繞到它背後，但是都沒成功。只好盡量從旁邊攻擊。敵人的攻擊力相當強，不能老是在同一個地方攻擊。敵人的耐力也很強，不攻擊相當長的時間死不了。

懷著必死的信念打倒它之後，走到出口，那裏有可以前進到下一樓的裝置。前面還站著剛才通訊過的生化人。

從他那兒得知以後的目標是要到頂樓說服博士放棄他的野心。但是要怎麼做才能達成這個目標呢？博士一定不會答應放棄，這樣就非戰不可了。這時自己該怎麼做呢？抱著這些疑問走向 6 樓到 7 樓的電梯。這不是普通的電梯，而是做 Clinpack 而準備的視覺場面。搭乘引人目眩之高樓內側的載貨起重機而移動。不愧是シナジー，才能完成這樣的場面。一定有很多讀者只看這個場面而想要購買這個軟體。

從 7 樓開始，走廊的樣子變

10 階

11 階

12 階

STAGE3 13~18階

在13樓以後容易遇到一方通行的詭計和推牆前進的場面而中途受阻。特別是13樓和15樓。15樓的詭計會讓你氣死。在16樓可以拿到變成2倍盾牌的選擇。

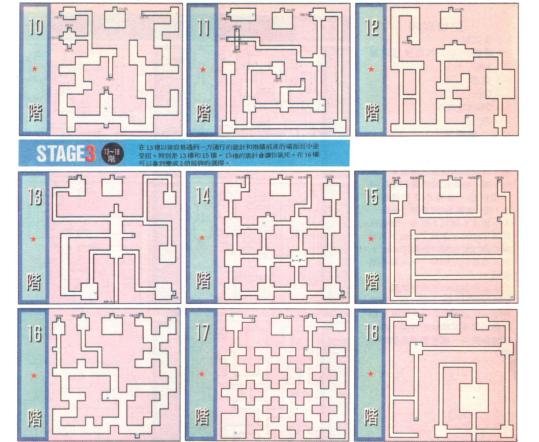
13 階

14 階

15 階

16 階

17 階

18 階

HINT 19樓以後

使用L、R鍵可以左右滑行。也就是不改變方向左右移動。可在平常戰鬥中使用，在檢查30樓的透明牆時也很方便。另外在マップビュ一時使用可以知道電梯是向上還是往下。

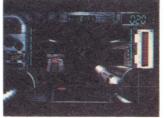
13樓到18樓出現名叫JAWS的モビル很難被彈藥打到。只有在它橫著打開下顎時射擊才有效果，要特別注意。

另外，19樓的重要角色是個頑強的傢伙，無法用武器破壞。用砲台當武器破壞然後逃回房間讓它踩地雷才是正確的攻擊方法。

各樓層特殊的道具，如新鎗、盾牌選擇等別忘了拿。忘了也沒關係，打倒6 樓主要角色時也可以拿到。

加油！粉碎博士的異常野心！我個人認為在遊戲結束後，有能換到觀賞電影的模式就好了。

受到第4關登場的モビル攻擊。因為只能前進後退，前進後退交互使用攻擊。

雷達也感應不到的砲台貼在牆上。因為只能正面攻擊，不破壞它是不可能的。

這傢伙是19樓的主要角色。因為攻擊無效，只好逃開讓它踩路上的地雷。

記號說明

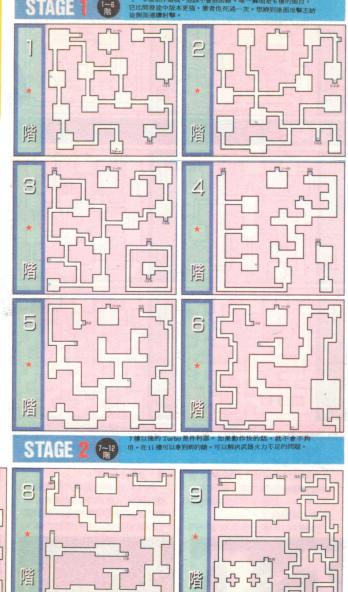
- S：儲存點
- E：電梯。（ ）內爲通往樓層
- M：MAP
- W：武器
- T：Turbo
- O：Shield Option
- ★：魔王
- ●：一關開始

了。敵人的モビル和強度都在增加，出現的頻度也逐漸變高。來到8樓，地板就像機場的電扶梯一樣移動。這裏必須要逆向行走，也一定要拿到7樓的Turbo。。。需從8樓到7樓另一個部分尋找Turbo。拿到Turbo，只要按C鍵就能在瞬間發動Turbo。進入長長的走廊時，一定要連續使用。

在追求遊戲的趣味性之餘，會覺得迷宮設定的太過於廣。而花時間。但這個作品仍是目前3DO中靈活運用其機能的作品。是一個值得期待，擁有獨特氣氛的軟體。

京都鞍馬山莊殺人事件

山村美紗

懸疑小説

各位已找出眞兇了嗎？若是找不出來，請好好研讀本文，重新出發吧！

主な登場人物

園山千晶

本編的主角。因爲是自由作家所以很喜歡看推理小說。

狩矢警部

京都府警搜查課的刑警。

桜木扇舟

名門櫻木流的師家。受到陽扇死亡的打擊而住院。

桜木珠江

櫻木扇舟之妻。是個謎樣人物。

野村麻矢子

千晶的大學學妹，現在擔任護士。

高田和彦

美扇的男友是丸西不動產的社長。

桜木美扇

櫻木家長女。下屆師家最有力的候選人。

桜木幽扇

櫻木家次子。東京的大學生。不跳舞而對經營有興趣。

阿文

從以前就是櫻木家的女佣。知道櫻木家的過去。

上田正男

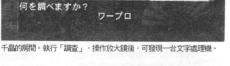
華扇的未婚夫在京扇堂工作。有個哥哥。

華扇

師家最棒的徒弟。相當有實力，且以師家寶座爲目標。

麗扇

師家的徒弟。旅行回來，知道事情的發生。

千晶的房間。執行「調查」，操作放大鏡後，可發現一台文字處理機。

「那麼，爲爸爸63歲生日乾杯！」。於是男女8人舉起了杯子。日本舞蹈界名門，櫻木流的師家，櫻木扇舟的生日宴會在8月3日晚上，京都鞍馬山莊舉行了。出席宴會的是櫻木家的家人，以及櫻木家的親友。包括賓主櫻木扇舟（松本朝生）、妻子櫻木珠江（赤座美代子）、長女櫻木美扇（吉川十和子）、長男櫻木陽扇（草川祐馬）、次男櫻木幽扇（板詰貴之）、徒弟華扇（上田綾子）、華扇的未婚夫上田正男（山內年男）、及美扇的男朋友高田和彦（黑田亞瑟）共8個人。（括弧內是演員的的名字）。

宴會開始之時，自由作家的園山千晶（小川範子）正駕車前往宴會會場鞍馬山莊。雖然被邀請參加扇舟的生日宴會，但已遲到了。不過，當晚，在千晶尙未抵達山莊之際，已發生了萬萬料想不到的事。長男陽扇在飲酒之後，竟痛苦掙扎而死…。

離開櫻木家之後，千晶拜訪的地方是事件現場的山莊前。這兒停放著巡邏車，在做現場搜證的警官忙得團團轉。之中有人在叫千晶。

叫她的人是狩矢警部的部下，也是千晶的朋友橋警部補。在那兒向橋口警部補詢問了有關昨天出席宴會等人的情況。

師家→病情惡化無法問話。

珠江→說她掉了東西。

陽扇→現在爲止仍找不到自殺的理由。

美扇→似乎對陽扇的行動不太清楚。

幽扇→酒醉得很難受，在宴會中途離開房間。

華扇→師家最棒的徒弟。

高田→美扇的男朋友也是不動產會社的社長。

上田→華扇的未婚夫也是扇子店的小開。

若不是論自殺，殺了陽扇的犯

在山莊死亡的陽扇。酒裡似乎有二氧化鈉。

成爲櫻木家學生的千晶。與美扇第一次見面。

在櫻木家主人住院的醫院中，與護士談話。

爲了知道櫻木家的秘密，到祇園去吧！

在山莊到處走走，搜查一下。

在京都警署門前向看門的問問看。

到達櫻木家門口，查看後發現門鈴。

人就是昨天出席宴會者之一。這麼說來，犯罪的動機爲何呢？還有，問一下造成陽扇死因的酒。

橋口警部補說可能是被下了毒藥。何時陽扇的酒被下了毒藥也是個謎！陽扇的杯子究竟如何被下毒的呢？

再到最初去卻吃了閉門羹的京都府警看看，這次狩矢警部在，因此見了面且談話。請教關於酒的事。

狩矢：「毒藥已證實是氰酸鉀。檢驗結果毒藥只有被害者杯裡有，其他杯子沒有。」

這麼說是在宴會中直接把氰酸鉀丟入陽扇手中的杯子裡。一開始是陽扇邀請千晶來的，邀請人會自殺眞奇怪。說不定櫻木家內部發生什麼可怕的事。問狩矢警部有關櫻木家的事，他說「像櫻木家這樣的京都名門，怕有不好聽的傳聞，所以不太肯說內情。

所謂的名門都是這樣吧！

乍看盛大顯赫，裡頭怎麼樣也不知道。千晶回到大廈，開始思考對日本舞蹈名門櫻木家發生的事，究竟如何調查才好。突然，妙計一閃而出。

在調查的空檔，或遊戲陷入僵局時而暫停休息的空檔，準備有副屬遊戲的「彩選」。這個副屬遊戲是放在千晶房間的電視旁，想玩的時候，檢查一下就可以了。

「彩選」是電腦副屬，兩人對戰，搶奪懸在空中附有立方體的框子，是謎風的對戰遊戲。遊戲中還有遊戲，乃爲奢侈的設計。這是不會破壞「京都鞍馬山莊殺人事件」印象的副屬遊戲，太好了。和電腦作戰太激烈的話，可能會把好不容易推理所得的東西忘掉哦！

「喂！千晶你有什麼收穫啊？」一出現就以強硬態度發問的狩矢警部說。答對他的問題就會得分（這個遊戲是根據得分結果的方式，因應得分而有不同的結果），爲體驗好心情的結果努力吧！

首先就大致介紹一下事件的進展。最初的事件發生在8月2日京都的鞍馬山莊。當天在山莊舉行日本舞蹈會名門櫻木家師家櫻木扇舟的生日宴會，在那兒發生了長男陽扇被毒死的事件。

從事情發生的第二天自由作家園山千晶（＝遊戲者）決定著手解釋清楚整個事件，她成了警備森嚴的櫻木流門下弟子，開始潛入調查。8月12 日，氧氣罩被拿掉而死的師家被護子發現。警察因爲在密室裡沒有找到證據，因此判斷是意外死亡。由於對師家的死存有疑點，因此千晶慢慢地查明櫻木家的秘密。繼承人問題、怨恨、賣掉山莊等動機呈現了出來，也大致明白嫌疑犯是誰了。8月17日，鞍馬山莊發現了新的屍體。

QUESTION 1

最無法理解之點是什麼呢？

8月12日早上，護士巡房時才發現扇舟的氧氣罩已脫落且死亡。警察以病房爲密室而判斷認爲是事故死亡。千晶從在該醫院當護士的大學學妹麻矢子身上得知師家之死的相關情報。第二天，狩矢警部也表示自己對師家之死，有些無法理解之點。千晶懷疑病房果眞是個密室嗎？

即使選擇「その腑に落ちない點とは」（無法理解之點是什麼呢？），接下來會被問到「密室狀態だっだ病室にとうやって入る？」（密室狀態的病房要如何進去？）。選擇項目有「鍵を使い」（使用鑰匙）及「死亡時刻が問題」（死亡時間爲問題所在）。據麻矢子表示病房的鑰匙製造是不可能的，死亡時刻爲早上3點至6點之間。請選擇相符合的東西。

氧氣罩被拿掉，已經死亡的師家。

向第一個發現的護士打聽。

從熟識的麻矢子打聽醫院的內情。

從山莊再到櫻木家看看。這次無論按了幾次對講機，阿文都不再出現。

兇殺案發生之後，開始辦案。這是狩矢刑事，之後會常和他碰面。

到了京都府警，狩矢警部已搜查回來，正在聽有關櫻木家的事情。

QUESTION ②

殺害師家的動機是什麼？

8月15日。愈了解事情，事件的愈複雜化。若是師家被殺的話，將會有什麼變化？如此就可推算出幾個殺人動機。

這一天，最重要的調查是訊問京扇堂的高田的哥哥。這裡所聽到的話會影響待會的發展。不久之後回到公寓，電話錄音裡有麻矢子的留言。聽完留言之後的千晶去見狩矢警部，因爲已發現進行謀殺最有力的手法。

狩矢警部問千晶說：「若是他殺的話，那麼動機是什麼呢？」。選擇項目有「遺言状」（遺書）、「山荘賣卻」（賣山莊）、「怨恨」（怨恨）三樣。若能確定遺書的話，嫌疑犯則可能是貪圖師家位置的華扇；若是怨恨爲動機則可能爲珠江；若是賣山莊的話高田最爲可疑。

住在祇園的菊千代，和櫻木家有很深的淵源。

時值千晶在自己房間裡推理事件

從京扇堂的上田之兄，問到珠江的過去

QUESTION ③

她若是犯人的話？

8月17日。第三件犯罪又發生了。華扇的屍體在山莊內被發現。欲爭奪師家位置的華扇若是爲爭奪繼承人而被殺害的話，那麼美扇及幽扇最可疑。

狩矢警部也認爲美扇最可疑，千晶又問道：「若美扇是犯人的話，那麼動機又是什麼？」。除了爭奪繼承者之外別無其他原因了吧！但是身爲下屆師家最有力的美扇，可能會如此刻意去殺死華扇嗎？那麼又問道：「華扇爲了成爲師家的最後王牌是什麼呢？」。啊！對了！若是華扇手中握有這張王牌，那麼美扇是犯人也不奇怪了！另外，狩矢警部也問了不少珠江的事。華扇與珠江是認識在那個聚會上，最後與陽扇交談的人。

在發現華扇屍體現場，聚集了警察。

美扇有華扇被殺時的不在場證明

發現華扇屍體的前田。他是山莊的管家

QUESTION ④

這到底是誰的血型？

「戶長轉交給陽扇擔任…」。8月19日，在山莊內發現了遺書。終於整個事件已快接近結局時刻了。

見到狩矢警部的千晶，倆人談起鑰匙及手册的事。手册是那一天在練習場向麗扇借來的。原本是師家的手册，手册上記載著血型在上面。之後這到底是誰的血型，並告知狩矢警部知道。想起那位曾說過：「僕はAB型でして合理主義です」（我是合理主義的AB型）的人。

另外關於鑰匙方面，以前珠江入院的時候，與不同病房的師家一樣，發生鑰匙遺失的事件。狩矢警部卽說道：「遺失的鑰匙與師家被殺有什麼關連嗎？」，若珠江是犯人的話，請選擇認爲可在密室殺人的情況。

千晶搜查山莊中師家的房間，看看是否藏了什麼？

在醫院看到師家的看護日誌，不知是什麼血跡？

查看與誰血型相同？

QUESTION ⑤

那麼那個鑰匙是…？

8月20日。漫長的事件愈演愈高潮了。今天千晶所要做的是將犯人的陰謀完全揭發！

拜訪過麻矢子任職的醫院時，得知師家死後被發現後不久，有血液滴在鑰匙上。若師家的鑰匙被掉包，那麼現在在醫院的鑰匙應該不會出現血液反應。正將這件事告知狩矢警部時，狩矢警部說道當華扇被殺害時，珠江有不在場證明。千晶爲證實此不在場證明去找了弟子美子。如此漫長的事件，終於起要結束了！

最後在華扇房間找到頗有印象的鋼筆時，犯人被逮捕了。第二天，千晶在京都府警聽取犯人的犯罪供詞。事件終於解除了，當千晶步出京都府警時，不知狩矢警部的態度是如何？

與杉山美子見面打聽當晚的事。

在華扇的房間查找找有沒有遺留的證據。

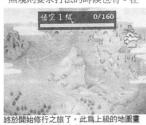
在練習場見到美扇知道犯人被逮捕了

麻雀悟空
天　竺

堅守硬派作風，以修練麻將高手爲目的的本格派麻將軟體。以 3DO 玩麻將的話，除此遊戲外別無其它選擇！

稱霸修行之旅

說到麻將就想起中國，說到中國不禁令人聯想起孫悟空，說到孫悟空，當然就是西遊記！「麻雀悟空」是個以西遊記世界中取材的出場人物，爲幽默式的麻將遊戲。自己的角色除了從悟空、八戒、悟淨、三藏 4 人之中選一外，還須與西遊記中出場的 18 人妖怪對戰。光是與不同個性、特性的妖怪們行方城之戰即樂趣無窮，或是自由地選擇對手做フリ一對戰（自由對戰）也是相當有趣，但「麻雀悟空」的醍醐味，莫過於修行之旅。

修行之修分初級及上級，巡迴國家各爲 3 國、6 國。即使在這之中出現的國家，最終當然仍是天竺，其他尚有烏雞國、朱紫國等全是西遊記中出現的國家。各國各地的優勝條件或其它等固定規則各不相同。打麻將時，按照人物有各式各樣的規則，因此按照規則要求打法的時候也有。在這修行之旅中可視爲以培育到各場所也攻無不勝的全壘打王爲目的。

如此不斷的巡迴各國，累積點數，點數到達一定數之外，即可獲得級位或段位。當然如果在這成爲麻將名人後，以後朋友見面，實際交戰時，不知是否仍能保持「打遍天下無敵手」的名人寶座！

雖然在修行之旅中記載著固定規則，但這只是其中一部分，其他的遊戲者仍可自由變更。遊戲中還設備了許多功能，其中最有趣的莫過於「重玩」可詳細分析對手打牌的習慣及打法。對要增強麻將能力的人而言，眞是不錯的機能。還有「指導模式」。當然，還可選擇師父。對戰幾回後，再選擇自己的牌路、打法相異的角色，也許可倍增學習效果。看看目前所發行的機能，「麻雀悟空」實可斷言是最棒的麻將軟體。

剛開始時，先選擇自己的角色悟淨、八戒等長的較「抱歉」，恐怕較難令人放入感情

選擇修行之旅或自由對戰。記錄室將會分析主角的全部資料。

終於開始修行之旅了。此爲上級的地圖畫面。有志者事竟成，加油！

寶象國中的對戰手及當地的固定規則。依場要求打法。

操作性當優良。感覺上相當容易上手。

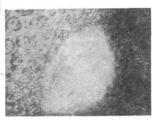
遊戲情節一氣呵成；震撼人心的3D射擊遊戲

燃燒戰士〔怒火戰士〕

Strike Fighter是3DO的首片純日本製射擊遊戲。CG以電影影像的手法流動，背景也用捲軸的樣態呈現，再加上龐大的資料，以CD-ROM而言，算是相當大膽的製作方式。除此之外，遊戲中不時穿插著特別展示畫面（Demon畫面），然而並不會與正常的遊戲主畫面產生格格不入的感覺，能夠在宛如觀賞電影般的氣氛之下進行射擊遊戲。

有些玩家因3DO的射擊遊戲在操作上相當繁複而對其敬而遠之，然而本遊戲中，機身是自動操作，玩家只需要描準敵人即可；再加上可以二人同時進行遊戲，彼此通力合作的感覺也不失爲一項樂趣。

現在開始介紹遊戲故事。西元2095年，地球突然遭受自稱爲カイゼル星人之恐怖異形軍團的襲擊，地球防衛軍因主力不在而潰不成軍，地球遂輕易地落入了カイゼル星人手中。如今，由冥王星歸來的防衛軍主力部隊中的主力戰機Strike Fighter正準備出擊…。

在出擊之前Strike Fighter」做簡單地介紹。Strike Fighter裝配有兩門レーザー・バルカン（雷射機關炮）（下稱レーザー）及ブラスター・スマッシュ（下稱ブラスター）兩種武器。レーザー用途在於攻擊被瞄準內敵機；在雙打時，一人控制一門レーザー，此時準星也會分成兩個。

ブラスター是ズバリ誘導彈，最多可以同時攻擊面上的四架敵機，但在雙打時不能使用。ブラスター的操作方式爲押著搖桿上

可玩舞台1、2

3D射擊遊戲。對襲擊而來的敵人用雷射及宇宙槍迎擊。玩完舞台1、2後即自動終止。

●遊戲中的操作方法

↑、↓、→、←：移動瞄準

A鈕：發射雷射

B鈕：一直押著直到宇宙槍聚滿力量爲止，一放手自動追蹤的宇宙槍即會發射。

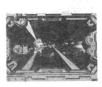
P鈕：暫停

X鈕：遊戲終止

將瞄準器鎖住敵人，再擊出雷射。宇宙則是在下面的力量聚滿後再發射。

TIPS Debug模式的輸入法

在最初的選擇畫面上選擇配件，用2P的遙控器同時按L＋R＋C＋X及十字鈕的右，即可輸入Debug模式。在此ド也可做同時4人遊戲等7種類的設定。4人同時遊戲時，與2人同時遊戲時相同的無法使用宇宙槍，但對是個朋友相聚時，可共同遊戲增加彼此友誼及歡樂的遊戲模式。此一個人獨自玩，更加有趣。

在此正確地輸入指令，即會出現如右面照片一樣的畫面。

的B鈕，等累積到一定的能量時再放開便能射出；看起來似乎是很便利的武器，但一來累積能源時不能使用雷射，二來無法摧毀敵人之飛彈及隕石，實際上並不怎麼管用。

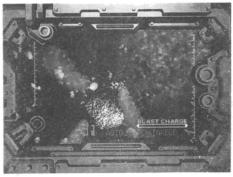
Strike Fighter 裝備有エネルギーシールド對敵方的攻擊進行防禦；遭受攻擊以致シールド的殘量減至0時 Strike Fighter 便會爆炸，即 Game Over！シールド的殘量顯示於畫面的左下方。

出擊時コクピット的螢幕上會顯示出敵方的艦隊，使得緊張感倍增。遊戲大致可分爲四個 AREA 而每一個區域再由數個 STAGE 所構成。 AREA1 STAGE1～5組成，以擊滅敵方主力艦インドラ爲目的。

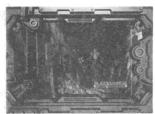
STAGE1 爲小行星帶（アスラロイドベルト），背景中可以見到火星；遊戲中機體必須在不斷飛來的隕石群中穿梭前進，除了要應付敵人捨命式的攻擊外，還怕閃避不及而撞上隕石的危險。雖然有相當的耐久力，但因這些隕石能加以破壞之故，確實地勇往直前吧！

STAGE2 ～ 3 以小行星爲舞台，從這裏起敵方也會發射飛彈進行反擊。飛彈雖然能以レーザー加以摧毀，但由於其速度太快不易瞄準，因此將準星對往正中央，待敵人出現後再加以瞄準即可。STAGE3 是在小行星的溪谷中之作戰。四周圍被岩壁所環繞，行動範圍受到限制，但敵人也只能由正面進入攻擊；然而也因爲如此，若被敵人衝過Z機的火網，便會迎頭撞上而致命。脫離了溪谷之後便是インドラ艦隊的駐防區。決戰的時刻到了！

進入了 Strike Fighter 視界中的，是強大的インドラ艦隊；由輸送艦隊起新的敵人陸續出現，更增高了臨場感。

STAGE4，潛往インドラ艦隊的側面，目標爲主力艦インドラ。敵人會以兩機同時在後方出現，到達正前方之後除了發射飛彈之外，還會用機體直接衝撞過

STAGE 的小行星帶。使用ブラスター時，會有青色的閃光向被鎖定的敵人飛去。

STAGE2。從小行星飛出來的敵人藉著隕石群的掩護襲來。後圖、貼著側面的岩壁向著小行星滑去。

STAGE3 的展示畫面：向著小行星溪谷中逃逸的敵人，以及追擊而至的 Strike Fighter。這個展示畫面具有帶領玩家進入一個新的故事發展而不至於感覺突兀的效果。

STAG3 的溪谷地帶。在極其狹窄深峻的溪谷中前進，最後爬昇越過一個陡峭的山崖才脫離了溪谷。

來；要同時擊落兩架似乎是不太可能，因此希望在那之前被能將之擊落。到了後半攻擊更加激烈，敵人會以三機一組的方式攻來，在擊落敵方飛彈時引起的的火光會遮斷視線而失去其它敵人的蹤影，很容易引起極大的損傷，恐怕這就是AREA1最艱難之處吧！此時並無使用ブラスター的時間，確實地以レーザー加以瞄準方爲上策。

STAG5是與インドラ的決戰。Strike的輔助推進裝置會切離，機艙中的螢幕也切換成下圖所示的特殊戰鬥用模式。巨大的インドラ的前端突然張開，露出了レーザー的發射口；作戰的方式便是將發射口破壞並由此進入インドラ內部。此時除了敵機仍會以飛彈攻擊外，因爲要閃躲インドラ所發射的雷射，並不容易瞄準而將它摧毀。雖說如此，若不在限定時間內摧毀インドラ，會造成レーザー的エジキ，雖仍有シールド殘存，仍然算是遊戲結束。最後終於將發射口破壞，在一處爆炸聲中迎接勝利。

雖然擊毀了インドラ，然而戰鬥並沒有結束，不將盤踞在地球的カイゼル軍擊潰的話，和平是無法降臨的。

進入了大氣圈，會有更強的敵人在等待著！以下就是地球篇，亦即AREA做簡單的介紹。

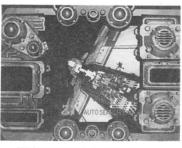
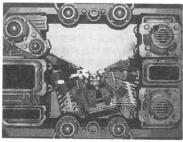
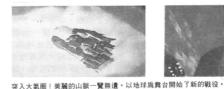
首先進入了美麗的山岳地帶。從這裏起Strike將會著陸，以後么如蝴蝶般跳躍，由上空攻擊地面的敵人。是後來到了高樓聳立的都心地帶…最後提醒諸位玩家一個必勝的攻略法，雖然就射擊遊戲而言這只是個常識：預先將準星瞄在敵人會出現的位置，待其一出現還不及發射飛彈便將它擊毀，並且在空檔時累積ブラスター的能源；這可以說是不變的規則。

從發射口不斷地噴出巨大的レーザー。

インドラ的前端開啓，進入了攻擊準備狀態。由此攻進インドラ的內部。

突入大氣圈！美麗的山脈一覽無遺。以地球爲舞台開始了新的戰役。

敵人在變形之後攻過來

在這裏如バッタ般地跳躍著作戰

在廣闊的雲海上進行空戰。

大都會區。到了這裏之後，AREA2算是接近了尾聲。

從大都會區中現身的陰影，似乎就是AREA2的頭目了，全力以赴吧！

重視故事性的飛行模擬遊戲

銀河飛將

接下來重點式地介紹本遊戲。首先是休息室。這是每一個故事開始之前都必須造訪的地方。這裏會有2位同伴以及一位本來是飛行員的老酒保，可從他們身上獲得可儲存資料各式各樣的情報。此外還有模型可供你作戰鬥練習，敵機有四種，其難易度各自不同，可供你好好研究。還有顯示飛行員的等級。藉此，你可確認出擊次數及擊毀數量，你不如也合併算算其他飛行員的出擊次數及擊毀數量吧！兵員室一這兒主要是用來儲存及就寢的地方。共有八個地方可儲存資料。而這兒的特色是「床」是供玩家Save和Load的地方。有儲存進度的床位就有人睡在上面，挺新鮮的！另外還有可保存勳章的地方。在遊戲進行中獲得的勳章可保存於此供自己觀賞。走出兵員室，再往裏走就有作戰室。在這兒接受作戰行動的說明及命令。所謂說明是在地圖上行任務說明，命令則以巡邏Check point，偵察等爲基本，另外還包括保護輸送船和攻擊敵機等。結束這些程序後便可出擊。最初的劇情是讓你不斷地練習，實際上，並沒有那麼簡單，你可能在還沒到達第一目的點時就遭遇到敵機的攻擊。且敵機的速度非常快，你得多多磨練，戰鬥時，你正在攻擊的敵機及自己飛機的損傷都會顯示在座艙的畫面上。此外，被擊中時亦會亮起警示燈及其他各式訊息。戰鬥結束時亦不可放心，因爲在宇宙中仍有可能會遭遇到隕石群。你必須躲過這些障礙物到達檢查站回到母艦才算是完成任務。一回艦上要與戰友一同向指揮官報告任務已完成，有時亦可告知擊毀敵機的數量，有時也會因未能圓滿完成任務而被小訓一頓。此遊戲的另一特色就是縱使你未能圓滿達成任務也能往前繼續玩遊戲。

遊戲的進行方式是主角接受上級的指示，完成任務，進入新劇情，再接受上級的新命令。指示包括了偵察，攻擊等。例如指令是偵察的話，只要一面觀察雷達，一邊通過最初出現的2～3的偵察地點即可，可是在途中可能會遭遇到敵機的攻擊，或是遭遇到小隕石群等等的困境。遭遇敵機時，必須擊落成群結隊的敵機才能前進。每次出任務必定要與友機一架編隊去執行。僚機由電腦來控制，配合玩者來執行任務。隨著遊戲的進行，任務也就愈來愈困難。一旦座機被擊毀，主角戰死，遊戲也就結束了。這遊戲中還可自由選擇敵機，模擬空中戰鬥，這可供你練習至於戰鬥任務，只要你能掌握敵機的特性及空戰的竅門就安啦！

與敵機遭遇，即將展開一場生死未卜的星際大戰。有時會發生無法離開護衛船的情況，此時可是一場肉搏戰了。

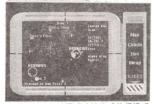
他就是主角マーペリック。本名是アームストロング。在飛行員等級上皆用本名表示。

這可是值得你一看的出擊畫面，如此的精細生動，使你覺得好像是看電腦一樣。

同樣是出擊畫面的情景，雖長但十分平坦讓你一點也沒有壓迫感地觀賞。

在休息室中收集情報。也許隱藏了些什麼作戰的情報也不一定。

有些故事中也會安排隕石群散撒在空中的情景。你可要儘全力去躲開這兒隕石。有時還有機雷呢！

向指揮官報告達成了任務。此時戰友會說「做得好」來褒獎飛行員（玩者）

玩者可利用此地圖成功地完成他得達成的任務。任務進行中亦可叫出地圖來加以確認。

完成任務平安歸隊。這歸隊的畫面與出擊畫面一樣精細生動讓觀賞者叫好不絕。

葬禮情景，如何將屍體運回來呢？總之總會令人心裏不是滋味。戰友戰死時，也是同樣的情形。

HINT 傳授攻擊技巧

在三次元的空間飛行時，不知怎麼地，居然背後受到敵機包圍，受到攻擊以致受損，究竟是怎麼回事呢？對手握操縱桿的您，傳授您高等級攻擊技巧吧！

A 噴射式燃燒滑行

①與敵人相距 3000～3500 左右時向左 30 度方向轉換。②使出最高速。③距離 2000 左右時急速向左方向轉換。此時不要移動上下。④距 1000 左右時應可對準到敵人才是。

B 燒壞

①當敵人緊追來到後方時，以最高速脫離、甩開敵人。②不要改變操縱桿的定位並急速地將方向做 180 度的轉換，改從正面直接攻擊敵人。

C 圓滾翻

從躲過敵人的雷射攻擊後，馬上將飛機向左或向右提昇，進行背面飛行，在雷射攻擊的瞬間時回到體制的原來位置，再從該處進行攻擊。

D 削狹道

在單獨飛行中，遇到攻擊技巧高的敵機時，不妨試試削狹道的操作法。將油門回到零，瞄準鎖位敵人。從敵機的行動判斷，是否加以攻擊或回避。若敵人的攻擊頻率慢，就由我方攻擊；若是回避時就用急加速來移動。

E 直中紅心

被緊追不捨時，使用的技巧爲直中紅心。操作方法相當簡單。儘一切可能減速。若能與對手的行動更快的話，敵機應該會變成在我方前面。之後要瞄準住敵機，進行攻擊。

在這裡例舉的技巧，單看文字似乎都很簡單，但要得心應手的應用，除了身體力行，多做練習之外別無他法。利用模擬來多磨練技巧。這個遊戲是對操作愈熟悉便會愈覺得有趣。若無法使用的順手，便無法打到敵機，當然容易一下子便厭煩了。不斷的累積技巧，一定會在瞬間急速地技巧提昇。

專心修練技巧，即可享受宇宙太空格鬥的樂趣。

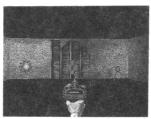
Virtual Horror

咀咒之館

會讓你心跳加速、頭皮發麻的動作恐怖冒險遊戲！

操縱主角、闖入被咀咒的館邸，和怪物不斷的戰鬥，拾起聖盤的碎片，到達出口前進到下一個場景。這個館邸看來狹小，但區域不少，有地下室，有墓地，但實際上被分爲許多又廣又多的舞台。

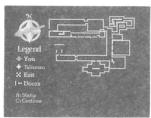
主角唯一的武器是雷射槍。雷射槍的能源會漸漸枯竭，能源用盡了便無法攻擊了，叫出狀況選單的話便可查知能源剩餘量。或是在遊戲畫面中、依據雷射槍後面的紅色棒的長度表示，也可以知道大概的數量。雷射槍的能源，若取得從宅中的白色發光星型的物品的話，便可漸漸的恢復能源。請常常注意能源的剩存量。玩者的體力同樣的也可以在狀況中得知，或從握著雷射槍的手的平面圖中了解。開始是色彩鮮豔的手的平面圖，而受了損傷後，變得渾身是血，而肉骨分離。體力還是以取得紅十字的物品得以回復。除了物品之外，還有聖盤的碎片、鎖匙，然後是得分的硬幣及寶石。

用雷射打擊敵人！從遠方開始敵人就不斷的逼靠過來。取得藍色寶石便可得分。

發現各種物品！左邊是雷射槍能源回復，而中央的是體力回復，右邊是門的鎖匙。

受到了太多的損傷、渾身是血而已死亡。嘲笑玩者般的骸骨出現。

隱藏指令有3種，每一個都是以選擇字幕／配音畫面輸入。首先是簡單的進入下個舞台的技巧。十字鍵的左方押13次、右方押11次後，便可開始（順便一提輸入此節目指令後，選擇「LOAD GAME」也是從第1關開始）。所以在遊戲中押下X按鈕後便會跳過第一關，進入下一個場景。而舞台1的護身符的碎片也得手了。接著是前面主最後舞台（第12關）的技巧。在十字鍵的左方押11次、右方押7次後便OK了。再來是看結局的技巧。在十字鍵的左方押5次，右方押3次後便好了。

這次介紹各關的地圖、回復生命及回復能源、鎖匙、然後是只有一個貴重的1UP 場所。一邊觀查一邊遊玩的話，便不會白白的向前進行，用盡物品死亡之事也會減少。取得護身符的碎片，自己去找尋看看前往魔王所居處所的最短路線。

這就是聖盤，其碎片散佈在館中的四處，爲了拯救世界，讓聖盤復活吧！

館中的場景！雖變成了廣大的迷宮，因爲是自動繪圖的原故，不必擔心迷路。

第一關的版圖小，不費事。怪物出現並不頻繁，只要事先瞄準出來的魔王，一發便使其倒地。可以在這關好好練習熟悉此遊戲。

目前都還是單純的關卡，看看地圖，以護身符的碎片和出口爲目標，選擇最短的行程。但是必須注意地圖中央部份附近的廣大房間。因爲怪物藏在牆壁的內側。將怪物引誘主前方，給他們好看！

第3關以後的地圖變得相當複雜。無法好好把握鎖匙及門的位置的話可是會走不少冤枉路的！因爲後半段怪物出現頻率高，要儘量避免無謂的移動。在前半段時，要好好地收集鎖匙。

蜘蛛怪在這一關出現。他張粘在天花板上，接近到某種距離

スタート直後の館を探索できます。オープニング、モンスター付き。

在開場時不能選擇「吹き替え」。而且，除非切斷電源否則不能結束。
・B・C・Pボタン：再生中止、ゲームメ

●開場畫面之操作方法

A、B、C、D鍵：再生中止、回選單畫面

●遊戲選單之操作方法

↑・↓：選擇
↓：後退
→・←：左、右轉
A鍵：開槍
B鍵：開門（須有鑰匙）
C鍵：拉下副選單
R、L鍵：向左、右滑動
P鍵：暫停
X鍵：回遊戲選單畫面

●副選單之操作畫面

A鍵：MAP
C鍵：回到遊戲
ボタン：ゲームへ戻る

遊戲選單畫面

只能選擇「BGM ON/OFF」、「SE ON/OFF」、「START GAME」。

MAP

測試版中只有4個房間。從圈起來的地方開始無法再往前進。

遊戲畫面

弾数

用盡之後就會有卡喳卡喳的聲音

life Gage

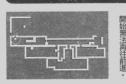
「手」成爲life gage。生命損傷後手就會受傷。

道具

鑰匙、可開／關門

生命 取到之後可恢復LIFE

子彈，可增加子彈數。別浪費！

寶石可增加得分。

後，便會降落到地面。降落下來時或不是跳躍的時候都不能描準，是個不容輕忽的怪物。

一開始，就是排列著鑽石及硬幣的道路，一看就有如Bonus關卡般的畫面。在放有護身符的大廳中，怪物的攻擊特別猛烈。把他們從大廳中引誘出來一匹匹的處理掉。也要注意從左右方靠近而來的怪物。

雖然第6關像是廣闊且複雜的迷宮，如果只是要取得護身符的碎片的話，大概就能非常的簡單的過關了。這個關卡的魔王和第5關同樣都是水色的幽靈。以萬全的狀態準備戰鬥吧！

MAP　公開前6關地圖

這裡除了介紹各關地圖之外，還公布恢復生命、修復道具、1UP等珍貴的資料。只要好好地研究研究，就可不用白繞遠路了！興奮吧！至於蒐集碎片到魔王那去的最短路線，就請各位自行參詳參詳吧

地圖記號				
	●	回復雷射槍能源	Ⓔ	:目標レ
	○	·回復生命!	Ⓣ	タリ碎片'ンの破片
	●	鑰匙	▭	l門ア
	Ⓢ	ス開始ト	♡	11UPコ

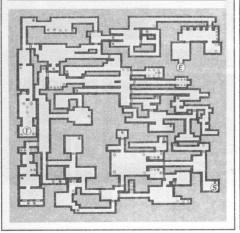
STAGE 1

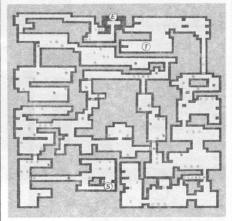
此關不大，不用花什麼功夫，怪物不常出現，魔王一發就可使其倒地。怎麼看就像是個練習關卡，好好熟悉一下吧！

STAGE 2

還是不太難，好好看看地圖，找出蒐集碎片衝向出口的最短路線吧！只是，在中央大廳處會有怪物從牆壁跑出來，要注意一下。

STAGE 3

從這裡開始地圖明顯地複雜了不少。不好好記住鑰匙和物品位置的話會走很多冤枉路。到後半部怪物會大量出現，故先在前半把鑰匙拿到手再說。

STAGE 4

蜘蛛怪第一次出現。它會攀在天花板上，等到主角接近後再跳下來攻擊。有時候不跳起來還無法擊中那隻大怪物，實在是很煩人。

STAGE 5

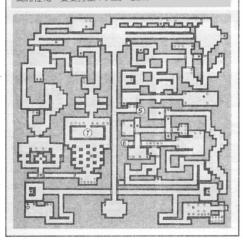
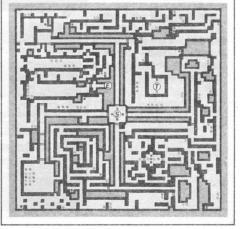
開始之後會以爲是 Bonnus Stage ，到處都是金幣。怪物攻擊特別猛烈，碎片又散得到處都是。在最大的房間將怪物一隻隻打倒不失爲一良策。

STAGE 6

看來好像很複雜，但若只取碎片往出口走去的話，卻是意外的簡單。魔王與前關同，爲水色精靈。

為結合動作與模擬之
幻想經典遊戲
遊牧民族〔捍衛家園〕

一年結束後須繳納稅金，且稅金年年增加。

由上往下俯看整個村莊的畫面。紅點是ホード，箭號是所雇傭兵。

這是以某個魔法王國為舞台而發生的故事。由王城內所舉行的晚餐會揭開序幕。忙碌的來回穿梭於衆貴族間的青年侍者便是這個故事的主角。青年的名字叫做チャンシー。

大家都因大臣所說的話而大笑不已，突然，ウインスラップ國王因一邊吃一邊笑而不小心被食物梗住了喉嚨。坐在國王對面的大臣クロナス・メイラ一雖然注意到了這件事，但他為了想要取代國王，反而故意愈說愈起勁以吸引大家的注意。チャンシー注意到了獨自痛苦的國王並巧妙的幫助了國王。

受了チャンシー勇敢的行動（？）所感動的國王賜給了救命恩人騎士（ナイト）的封號及聖劍”グリムスワッカー”。並賜封給他土地，命他驅逐領地上的怪物。

由於這樣的原因，區區一個侍者卻陷入了得手持不善使用的劍和怪獸作戰的地步。玩家便是要操縱チャンシー，將他塑造成英雄人物

チャンシー所挑戰的怪物是被稱為ホード的族群，牠們全都有著紅色的醜陋身體及能一口將人或牛吞下的大嘴巴。

要如何戰勝ホード一族，那就要靠玩家，也就是チャンシー的智慧及如何善加運用那把劍了。

最初國王所賜與的就是這個叫做シムト平原的地方。此處是個樹木稀疏的草原地帶，剛開始並不能稱之為村莊，只是塊有二間房子的土地罷了。而這個遊戲的目的便是要將ホード一族驅離將此地發展成一個大型村莊。

首先要進行造村的策略。這個部分是模擬遊戲，可以造村或設陷阱。雖說是造村，卻無法像市鎮模擬遊戲「Sim City」那樣設住宅區。玩家實際能做的是整治岩地及沼澤使村莊的發展更為容易。或種樹，配置牛隻使這塊土地變成一塊有吸引力的土地。至於設置陷阱將會在下一頁裏詳細介紹。

接著會和來襲的ホード發生一場戰鬥。這裡就是動作遊戲了。可用劍、其它武器或魔法道具保衛村民及作物免於ホード的侵害。但チャンシー卻只能拼命胡亂的揮舞著劍。而且還因揮舞過度而暈頭轉向無法動彈，眞是可憐。但是即使是這樣愚蠢的主角也可打敗ホード。在ホード將村人吞進肚子後，只要能在村人被消化掉之前將ホード打倒的話，還是可以將村人平安無事的救出。但如果村人已被消化且聽到ホード打嗝的聲音時那就太遲了。

結束了這項戰鬥時就已過了一

被揮舞著的劍搞得暈頭轉向的チャンシー。這是被敵人攻擊的話就不妙

季節報告的畫面。飼養牛隻可因此而得到一筆大收入，但最多只能飼養30頭牛。

在商店內購買道具。道具也有很多種，購買這個龍的話戰鬥時可吐出火蛇。

試著挖掘溝渠並配合上石柵，如此一來就不是那麼簡單便可進來的吧！

本軟體由台灣松下電器獨家代理

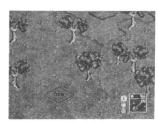
2隻ホード溺斃成了浮屍了。敵人的位置可以從右下角的雷達偵測到

佈署傭兵的地方，牛一頭索價100枚金幣，非得好好看守不可。

傭兵對ホード進行轟炸，ホード像氣球般破掉了。チャンシ所能作的也只是跑而已。

季，依作物的成果得到收獲並進入下一季。這時村莊的面積會自動變大，地圖上可行動的範圍也變廣了。經過一年後便要向國家納稅。因爲勤奮的發展村莊，也賺了一些錢。這時便可到商店購買武器或魔法道具。

在一塊土地上經過一定的年數後，會被召喚到城裏，受到國王的讚美後再受封新的土地。封地的森林、沼澤、砂漠、冰雪地帶漸漸使難度提高，連帶的攻略起來也變得困難了。加油吧！チャンシー。只要不致覺得不知從何下手，便勝利在望了！

ホード的數目變多了，且從四面八攻擊而來。在這裏，僅由チャンシー一個人只靠著一把劍要將牠們全部擊退是很困難的。在

將樹苗種植後，約半年即可快速長成。

シムト平原恢復和平後チャンシー回到王城內。被自己的劍絆倒而翻了個大跟斛，眞可憐。

這一次的戰略中使用捕獸用的圈套或柵欄，來製造陷阱防禦是很重要的。由於村莊會隨著每個季節而漸漸變大，弄不好的話也許每一個季節都得重做陷阱。此外，直接在村莊附近設陷阱的話也會妨害發展。爲了這個原因，將陷阱設於離村莊較遠的地方才是明智之舉。接著就將陷阱一個一個分別加以介紹吧！

若ホード的小兵掉入了陷阱的話，就發動攻擊將其消滅，而陷阱也會跟著消失。此外，撤去陷阱也是要花錢的，沒必要的話就不要撤掉。

柵欄可以保護田地或牛隻，或將敵人引到陷阱去。雖然柵欄會被ホード破壞但也可藉此拖延ホード的攻勢，爭取時間。柵欄有木製和石製兩種強度不同的種類（不是在商店買的石柵欄無法使用）。此外，柵欄和陷阱不同，撤掉柵欄還可以退還金額，要善加利用哦！

還有一樣陷阱千萬不可忘掉，那便是水渠。大部分的ホード們都不會游泳，所以也有些是一到水裏便會被溺斃的蠢東西。所以，在有水的地方附近多挖挖，，拓寬水渠吧！附帶說明一下，由

它們就是面目可憎的 HORDE族

成體HORDE族

極普通的HORDE族，任何地方皆會出現。雖說是只用劍砍一次便可打倒的小卒，但數目多很難對付。而且是看見村人或牛隻便馬上吃掉的貪婪傢伙。

食人HORDE族

這些傢伙和成體HORDE族一樣，在任何地方皆會出現。由於動作非常敏捷，一旦讓它進入村莊的話便會有許多田地遭破壞。行動由亂數決定隨便不太會傷害村人。

森林HORDE族

在第2個樹木王國アルブルガ一關中出現的HORDE族，可以隱藏在樹木中，隱藏時無法進行攻擊。從樹裏出來後立刻以劍將其打倒。

魔神HORDE族

巨大的HORDE族，行動雖然遲緩但攻擊力猛烈，隨便一擊便可將柵欄及房屋摧毀。必須以劍砍12次才能將其打倒。若沒有在其進入村莊之前將其打倒的話會遭受極大的損害。

魔術師HORDE族

在HORDE族中使用魔法的討厭傢伙。可以念力移動，冷不防便出現在村莊中。以劍攻擊的話劍也會馬上就彎曲了，是會發出火炎誘導彈攻擊的一大強敵。用劍砍3次的話可將其打倒

沼澤HORDE族

在第3個ブーサル惡臭沼澤一關中出現的HORDE族。樣子像鱷魚，在水中移動非常快速。但一上陸動作便變得非常遲緩，在那裏以劍將其擊倒吧！

於チャンシー本身是不會溺水的，所以可以安心。

此外也可以雇用騎士和弓兵。他們雖然不會移動，卻會對通過附近的ホード們進行攻擊，因此將他們佈署在ホード經常通過的地方最有效！不過，由於佈署這些士兵的話每季都得支付金錢，因此在敵人較少攻擊的季節時就停止部署吧！

來襲的ホード們會因每個季節或地形的不同而在種類或數量上有所差異。請參考下表製造陷阱吧！ホード數量多的時候陷阱也要多造一些。ホード來襲的方向也多少有點固定，因此事先在ホード可能通過的地方挖掘陷阱或佈置騎士及弓兵較好。在有效的佈置下，即使チャンシー什麼也沒做，也能將ホード全部消滅。

每種地形都有其特徵，因此不同的戰略是必要的，在這裏向各位介紹最初兩塊領地的攻略法。

①シムト平原

剛開始的シムト平原是一草原地帶，水和岩石少，樹木亦很稀疏的地帶。在這裏要爲後半的攻略做準備，好歹也努力多賺些錢吧！由於幾乎沒什麼資金，所以首先將所有的樹木砍倒，一棵可以得到5塊錢，這就是你的資金了。接者儘量選遠離村莊的地方種植樹苗。樹苗可以一塊錢購得，長成後將其砍倒便可賺錢。種植樹苗所必須注意的是，每一棵樹苗之間必須空出間隔，這樣樹木才長得快。

在最初的一年裏敵人會從北方攻擊。由於只是些蝦兵蟹將，數量也不多，因此玩家如果自認對動作遊戲還可以的話，就不必浪費錢去設置陷阱。

當錢存到某種程度時，接著便要買牛了。買牛需100元，雖然貴卻非買不可。因爲每季可因牛隻而賺得25元。還有ホード們喜歡吃牛，爲了不讓他們得逞請仔細確實的看守牛隻吧！說得誇張點，即使犧牲一兩個村民，也要保牛。當牛將附近的草吃光後這個地方便成了一片岩石裸露之地。由於無法從岩石上的牛隻得到任何收入，因此把將草吃光了的牛隻遷到別處去吧！此外若將兩頭以上的佈署在一起，一下子便會把草吃光光了，因此在佈署牛隻時將它們一隻隻區隔開來吧！

隨著村莊的規模愈來愈大，敵人也會從四面八方攻來，設置陷阱守護村莊吧！

辛苦耕耘三年後，就完成了國王給你的任務。準備遷移到下一塊土地上。到第3年冬天、柵欄、牛隻樹木或樹苗也可轉換成金錢全部加以回收了。

樹木王國アルブルガ

這個土地上長了許多樹。玩家如果想藉砍樹來大撈一票的話，嘿嘿…。這個森林裏住著樹精，根據她所說的，傷害了森林裏的樹木也會傷害到自己。除了不能砍這個地方的樹木外，將防禦集中在一面也是個方法。因爲敵人主要是從南方攻來。這塊土地四年後可結束。

此處隱藏著道具。當一定數目樹木長成時樹精便會送來〝Boots of Boogie〞當作禮物。這雙鞋可以在戰鬥中迅速移動。快勤奮的種樹好獲得此鞋吧！

第3塊土地不過是因風而形成的沼澤，這個沼澤裏藏有寶藏。到處挖看看吧！

這個遊戲中會隨機發生種種事件。當季節改變時如果察覺到畫面突然改變，那便是要發生事件了。種類有免繳稅金或人口增加等令人興奮的事件也有ホード突然出現或隕石掉落（會使土地變成大岩地）等不好的事件。

ウインスラツプ國王傳來的口信是好的事件，而大臣傳來的口信則是壞的事件。此外還有FNN新聞，可以告知大雨或豐收等事件的發生。

會發生什麼樣的事件完全是靠運氣，這也是這個遊戲好玩的地方之一。對玩家來說，即使是發生不好的事件，它的畫面也是非常有趣的，一定要看看哦！

初期HORDE族出現模式

*隨事件不同怪物出現數目也會不同

土地	シムト平原											
年	1				2				3			
季節	春	夏	秋	冬	春	夏	秋	冬	春	夏	秋	冬
成體 HORDE	5	6	7	8	6	8	6	4	7	3	4	5
食人 HORDE							2	4			1	2
森林 HORDE												
魔神 HORDE										1	2	2
魔術師 HORDE												
沼澤 HORDE												
敵の合計数	5	6	7	8	6	8	8	8	7	4	7	9

土地	アルブルガの樹木王国															
年	1				2				3				4			
季節	春	夏	秋	冬	春	夏	秋	冬	春	夏	秋	冬	春	夏	秋	冬
成體 HORDE	6	6	6	10	7	10		8	8				10	10		
食人 HORDE							4					8			3	6
森林 HORDE			1	2		3	5	4			10			3	3	5
魔神 HORDE										3		1				6
魔術師 HORDE								1							1	
沼澤 HORDE																
敵の合計数	6	6	7	12	7	13	9	13	8	3	10	9	10	13	7	17

土地	ブーザルの悪臭沼											
年	1				2				3			
季節	春	夏	秋	冬	春	夏	秋	冬	春	夏	秋	冬
成體 HORDE	7	8		5	8	5			10			
食人 HORDE										3		
森林 HORDE												
魔神 HORDE							1				1	
魔術師 HORDE						1				1		
沼澤 HORDE			2	3		3	6	8		5	7	7
敵の合計数	7	8	2	8	8	9	7	8	10	9	8	7

ブキ-ブ-ツ 布吉靴

STAGE 2

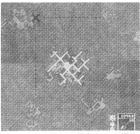
在アルブルガ的樹木王國中，從開始的狀態開始，增加了 30 根樹木之後，樹精的女王會出現。女王會將這個道具當做禮物賜予主角。不過若是砍倒樹木的，一定要使樹木更多於被砍倒之數。無論如何多種一點樹苗就對了。穿上「布吉靴」後，在戰鬥模式上移動可變得更快。

這就是樹木精的女王。頭髮與樹都溶在一起，好像有點恐怖。

穿上「布吉靴」之後。移動上也快得許多已經沒有它不可了！

フルート 長笛

STAGE 3

在ブ-ザル的惡臭沼澤中，經過一定的時間後，在地圖中出現由石頭做成的二個標印。在二個標印交叉的地點挖掘即可取到「フル-ト」（長笛）。使用這個長笛，在一定時間之內，可呼喚 HORDE。實在是非常有用的道具。一定要取得哦！

從村子的上方所見之地圖畫面。 2 個標印的交叉之點有埋著長笛！快挖！

埋在惡臭沼澤中的長笛，一定不會有多好聞，有點不想吹它。

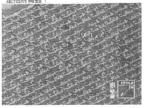
財　寶

STAGE 3

一樣在ブ-ザル的惡臭沼澤中，除了長笛之外，還埋著好多金銀財寶。雖然握著財富所有的關鍵，但畫面上突然出現了一大堆青蛙，隨著青蛙跑時，突然消失在沼澤中。就在青蛙消失的地方挖掘，即可取得財寶。不過，青蛙一消失就一必要馬上挖！

到手的財寶金額由 30 到 300 左右不等。比發展村莊更爲賺錢，所以在這舞台在時間限制內，儘量追著青蛙。

如此一來，此遊戲似乎應改成「THE FROG」了。而且，天生對青蛙有恐懼的玩家可能會皺眉頭

照片的左邊及中央是金幣。出現金額是無規則變化的。右邊是寶石。右上的照片就是招財青蛙！

不管是夏天還是冬天一年到頭追著青蛙跑，這是怎麼一回事！

「The Horde」是一個結合動作遊戲和模擬遊戲的遊戲。遊戲分成「戰略回合」和「戰鬥回合」交互地進行。戰略回合是要著手保護林莊免於遊牧民族攻擊的策略，飼養牛群，砍伐樹木以增加財富等。

●戰略回合中的操作方法

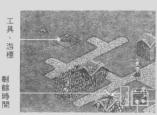
↑↓→←：游標移動／防具選擇

A鈕：決定／實行

B鈕：Tool Box／取消

P鈕：暫停

X鈕：到載入選單去。

※此遊戲要切斷電源才能行使終了。

在工具箱選擇功能中按「↑」的話，就會表示像上圖那樣的全部地圖，在此狀態下按「↓」的話則會變成部分地圖。

鐵鍬子。使用在整地或挖水道時

陷阱。若 Horde 掉下來的話，可以帶給它一些損傷。

牛。每一回合可以得到 25 個銀幣的收入

柵欄　使 Horde 無法進入

樹木。生長起來的話，每一棵可得到 5 個銀幣的收入

Horde 若已經沒有什麼可以做了的話，可以叫 Horde 出來。

警告!!

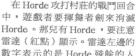
●之一：遊戲開始之後會變成選擇畫面，請不要選擇「Quit」，選了的話雖然會回到遊戲的選單去，但之後會有什麼動作就無法保証。「The Horde」結束遊戲時請一定要切斷電源。

●之二：遊戲中時雖然能夠執行Save動作，但我們勸卻你不要執行（因無法保証），同時按R、L鈕，再按C鈕的話，會把「The Horde」以外的遊戲資料全部消除盡淨。

●之一

●之二

當村人被Horde吞吃時，救出他們的連續照片

戰　鬥　中

在Horde攻打村莊的戰鬥回合中，遊戲者要揮舞者劍來消滅Horde。那兒有Horde，要注意雷達（紅點）顯示。雷達左邊的數字表示的是Horde殘餘的人數。玩的時候要一邊讓村民或牛在村中到處跑以避免被吃，一邊砍殺Horde。即使村民被吞了也別輕易放棄，在Horde消化他們之前殺了他們的話，仍然　有救。

遊戲者的生命變成零，或村人被吃光了的話，遊戲就告結束。

把Horde全滅後便可進到下一個回合去。

●戰鬥中的操作方法

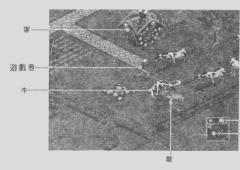
↑↓→←：游標的移動／防具選擇

A鈕：揮舞劍／決定

B鈕：回Tool Bot／取消

P鈕：暫停

X鈕：到載入選單去。

戰　鬥　後

結束戰鬥後會表示此回合的收支情形（照片①）此外，每年（4個回合）要繳稅金，所以要注意，若繳稅時錢不夠的話會造成遊戲結束。付完稅金所留下的錢可購入新的防具（照片②）。石壁、傭兵、爆彈、電能環、誘餌等等。談個價再買進。以「Leave Shop」離開商店，就變成下一個回合了。

①

②

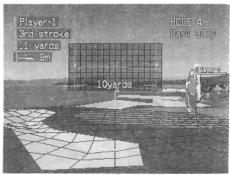
果然不辜負 3DO 之盛名，為一難得之高爾夫球遊戲

遊戲選擇列表。最好是利用「トレートング」來培養實力。目標是在「ペブルビーチオープン制霸。

所謂的「リンクスコース」是指延著海岸線所建造之砂石地帶的高爾夫球場。這種球場裏包含了不少自然景觀。ペブルピーチ就是這類的球場。所舉行 1992 全美公開賽。歷年來參加的選手都是負有盛名之人物。這不但是高爾夫球迷所嚮往的比賽亦是各世界著名戰役的偉大舞台。

使用「アニメーション」時，球員們與球僮都會顯示出來，你可以看到球場上的人物好像電視轉播一樣動來動去，十分有趣。若不用這機能則畫面右方就會出現球道的全圖。上述建議機能（參看上右圖）不但將球道的起伏地形用網狀條表示，而且會告訴你棋竿的距離。「ペブルビーチ」起伏相當大，可不能只單單考慮到距離。這機能有助於你在惡劣地形及沒有草的球道時。啓用時會自動顯示草場，且在擊球入洞時更不可或缺。此外，還具有讓你從逆視點看球飛行的軌跡及表示球軌的機能。逆視點機能最適合打長球時使用；而顯示球軌的機能讓你對球飛行軌跡一目了然，還有當你想得知草場附近的地形情況時，亦可浮現出地形供你確認。

緊接著就要開始打出第一球了，這地方以強風聞名，所以要注意風的動向，且風向是沒有一定的。在打球之前你都要先看一看風力的大小。你所站的圓形範圍裏會顯示出順風時及逆風時改變飛行距離的大小。但若是側風就得靠你的經驗來打球了。若能好好估計落點方向，以及揮桿的

一有選手，畫面就熱鬧多了。若不顯示出選手，遊戲的進行就會比較平靜順暢。因此還不如顯示出球路線圖來得實用。

實際上當然不像所示之線條一般，但若沒有這項機能，遊戲起來會很辛苦，因為必須要有像打短距離球那樣精細的控制才行。

最多可四個人一同玩遊戲，但因各比賽而有所限制。以競賽時當然無法四個人同時比賽

球僮可因你的喜好而從四人之中選出。其中3個是男性，一個是女性。

遊戲結束後，看看自己的記錄吧！從各式的參考記錄到你想要的記錄都有。

這是在比賽過程中可看到的分數及等級的陳列表，接下來會有全部選手的等級。

有許多特殊機能

俯看草場附近時的情況。利用操縱桿可以旗桿為中心繞場一周。

角度就夠了，但最重要還是揮桿的瞬間。也就是一邊看著能量計（出現在打球員附近的圓形物），揮打出球的那一剎那。若是錯失了適當時機，下次再來吧！有時也有連球都打不出去的情形。不過沒關係，誰都會犯錯的，一旦打到良好地區時，你就要注意球所在的位置。若你打到障礙物裏去的話就糟了，此時力道的大小評量就更難了，所以你得多多練習喔！！

當你揮捍落空時，要注意得在能量全滿之前一點點時打球。

決定之後，就切換至打球的畫面，按方向鍵的「下」鍵時，就是打球的下方，「上」鍵就是打球的上方，依你按鍵時間的長短，球道的高度便會有所改變。打球的下方就會飛得高，但易受風向影響，球便會產生轉的現象，就停住了。到登上果嶺時可利用從嶺下的助滑坡打高球。

擊球時留下的軌跡，可供之後研究曲球用，對長球亦非常有用。

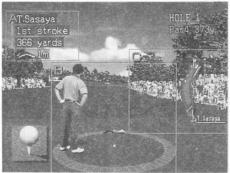
從逆視點來看，因為球朝這邊過來，可感受到與往常不同的感覺

強風時，用 IW 打輕球時，順著風，輕按往下鍵就可飛行 300 碼以上。打球下方時就是低球道，不易受風的動向影響，適用於強風時使用，且逆風時，也比一般打法來得飛得遠。但球較難停住。無風時，最好是用平常打法即可。

不懂草場斜度的人看建議方框應是很容易明瞭的。方框的橫線往右下傾斜時代表地形是右下傾斜，彎曲度是按照角度的比例；

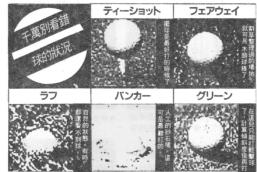
上面所示的垂直斷面圖可讓你知道到球洞的坡度。上坡要打強球，下坡則打弱球。

從上到下依序是①：選手的名字②：接下來是來幾桿③：到旗竿的距離④風向及風力

完了！！打到障礙處了。而且還是最糟糕的球位。這如果不大力打出去恐怕很難起死回生吧！

這是基本畫面。你得考慮風向及路線等後再決定朝那個方向打去。不妨參考右邊的路線圖。

即將開賽了！！第二天起則會依成績來比賽。

道路圖上有顯示接下來打者的名字及打的方向。打完球後會顯示其軌跡。

第一球飛到那去的樂趣。交給它它會落在良好地區的。

29英吋的長球。選手也一起在想但不會告訴你任何事情。

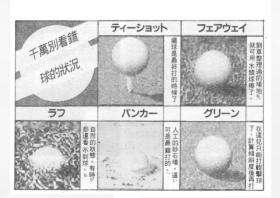
利用第一桿得知草場的傾斜度是很重要的。這情況時是稍往左傾斜。

正在想前一球大勢不妙時，竟下起雨來，眞是討厭啊！

優勝時的排行榜

VR高爾夫第二作

T&E VR GOLF

MASTERS 遙かなるオーガスタ3

繼承前作、T&E SOFT獻給各位的第二部佳作！

說到高手決賽マスターズ可說是無人不知無人不曉，這場比賽將在美國東部喬治亞洲的「オーガスタ國際高爾夫俱樂部」。在此處舉行的比賽都只限會員參加。而且能參加此比賽的都是各國之精英，能收到邀請函的人少之又少，所以，光是能在オーガスタ比賽就已經很有價値了。此遊戲的魅力在於——能輕鬆地打這場珍貴高級的球賽，善用3DO的機能，必能讓你品足高手級比賽的氣氛。基本系統與前一作品「ペブルビーチ」大同小異。新品中加上了「輕鬆打球（イージーショツト）的項目。決定力量後會自動地使球桿打到最適當的地方。這對初學者幫助很大。另一項機能是「インタラクティグ．ヘルプ」即——縱使不看手册亦能立刻開始比賽。在賽程中，隨時可看著小畫面及控制桿說明畫面了解比賽的方式。此軟體雖與前一作品無太大差異，但無論是畫面的美感，解說的內容等都比前一作品來得精彩。

只要使用追加的「イージーショツト」機能，任何人都可打好。但是需自己決定力道的大小。另外，每洞之第一球時，最好是能空揮球桿幾次，這樣第二球就能在擺球的情況下打，距離會較遠，但是使用這機能就無法空揮了，因爲這機能本是在避免空揮的情況發生。接下來就要進入オーガスタ的比賽了，其特徵是到處都有水池及河流。尤其是河流。這個障礙都在球場附近或是第一球落地點附近。只要球掉入河中，你就得重新來一次。另外也要十分注意強風的阻礙。還有球道的起伏雖不大，但草地上的起伏很大，而且彎彎曲曲，你得考慮打球力道的大小，且要參考所給予的橫切面圖表及建議方格。尤其是在推桿時中途的崎嶇傾斜地形都會影響球路。

若在這畫面中改變第10人的名字，就可改變天氣。

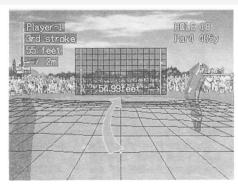
認爲簡單的人不妨在雨天打球看看。

正想藉著右側風，打個左曲球的時候。因爲是正側面吹來的風不太須要採發球姿勢也無大礙。此時大概還能再打3個球。結果竟輕易地打到場中。

追加機能「イージーショット」可藉著這特殊機能選單來操作。

危險！！

本軟體由台灣松下電器獨家代理

從左側吹來9公里的風。比賽中這是最強的風，打球姿勢雖偏左區的直球，但竟變成變化球。

往右傾斜上去之後就平坦了，所以方向修正只要往右一格，力道只要5，就可打入洞中。

新機能、趣味輔助機能

玩者可在遊戲中查詢規則或其本打法。有什麼不知道的也可立刻利用此機能加以查詢。

具體一點就是在遊戲中時叫出此機能，即可看到小型手册的遊戲畫面及遙控器的說明畫面，得知打擊的相關連操作方法。另外，畫面上也會說明一些有關高爾夫的基礎知識。而且清楚易懂，當然對不懂日文的玩家可能就有點吃虧了。

不過在遊戲上即可得知操作須知、情報等，不必老是盯著手册看，實在減少不少麻煩。

在遊戲中可用箭頭來修正球道。

瞬間的控球之重要性只要打過一次高球的人就知道了。

跳出進球區又技術失控時，你的球徑就會向左右二邊彎曲。

依照控制球回轉的情況，球徑的高低及終點也會改變

MASTERS

高爾夫遊戲第2波。13洞的遊戲

除了製品版的全18洞之外，還可玩1洞（13號、標準桿5）。從這次起配件（ゲーム・プレイ・メニュ—的機能定），還可選擇「イージーショット」（簡易打擊），如此一來應不會再有「揮棒落空」的事發生了吧！另外還加進了「遊び方」（遊戲方法）進去（ゲーム・ブレイ・メニュ—當中），因此請參考當中的詳細解說。另外還準備了許多高爾夫專用語等，眞是親切體貼的製作品。

●遊戲中的操作方法
➡、⬅：選擇
A鈕：決定
B鈕：回到前一個／取消
C鈕：表示ゲーム・プレイ・メニュー
R鈕・L鈕：選擇打擊方向時，快速移動
P鈕：暫停
X鈕：遊戲終止
●ゲーム・プレイ・メニュー的操作方法
⬆、⬇、➡、⬅：選擇
A鈕：決定
B鈕：取消

ゲーム・ブレイ・メニュ的視窗表示時畫面。簡易打擊在機能設定當中。

在遊戲的遊戲方法解説。除此之外還有高爾夫用語解說。

時を越えた手紙

超越時空的信

從エルガー家裡出來的助手レイノルズ。試著與他説説話吧。

ジェリーラントル接到，以「留給你這樣的日記，可能會給你帶來很大的麻煩，不過…」這樣語句做爲開頭的日記是1945年6月的事了。寄出日記的人是她高中時代最爲要好的親友，メイ・エルガー。

日記裡面敘述說：她的父親，クルツフォン・エルレー博士正在做時間的研究，軍方對於這種研究很有興趣，但她爸爸與軍方不大合作，爲了使他向軍方屈服，軍方正在打她的注意等等。

ジェリー是芝加哥一家報社日報的女記者。她與梅在每一個週末都有連絡的，但最近卻突然斷了音訊。正在擔心時，剛好接到了這份日記。

於是，ジェリー找了同事ロイ・スティーブンス，大家一起要到メイ在グレイズ堡的家去探訪。究竟甚麼事情發生在メイ的身上呢？就這樣地，ジェリ與ロイ成了一連串冒險行動的主角。

故事的背景是第二次世界大戰末期，1945年的美國南鄉下小鎮。根據眞實的歷史紀錄，這一年的8月15日，日本無條件投降，二次大戰結束了。就因爲是

想當小説家的ジャック・フィニイ看來懂的事情還不少呢如果有事，不妨問問他看看。

グレイズ飯店的櫃檯，飯店正在舉辦飯店開幕50週年紀念的像片展覽。

處於這時代，軍方刻意要把エルガー博士的，對於時間方面的研究加以利用做爲武器的說法，也就讓人有所頓悟，並相信。

此外，配合這種時代背景所描繪出來的版畫畫面裡；有白色房子，配以明亮的綠色屋頂，還有充滿著色彩的古色古香街景，令人神往，可以說是昔日美好的美利堅國的再現。在運用ポリゴン以及シネコンムービー作品到處充斥的現在，這種冒險遊戲，可能會令人覺得很新鮮的吧。

乘坐長途巴士，到達了グレイズ堡的ジェリー與ロイ，來到了某一個白色房子之前面。那就是メイ的家，是遊戲的起點。從這裡起，選擇「移動」「給你看」「講」「聽聽」等指令項目，一直推動遊戲。如果，想與房子裡面的人交談，怎麼辦呢？要與初見面的人對話，首先該怎麼做比較好呢等等，你要做出一些日常生活所必要的動作。

在メイ的家門前「敲門」，之後，當博士助手的レイロルズ就會從裡面走出來，我們這邊想知道メイ的行蹤レイロルズ卻是愛

花店的這位女性是雜貨店老板トマスゴーフ、イン的女兒這裡有很多漂亮的花卉，送給女性，對方會高興噢！

將博士倒在那裡的事情通知レイス，方才能得進入研究室，裡面排著一台陌生的機器。

順著研究室後面的足跡走，就到了池溏，足跡是從池塘那裡突然開始的。

エルガー家

CHECK
住在這一棟黃色房屋的是幫博士處理雜務的奧巴桑，她手裡有某種項目，但不肯借給我們，怎麼辦呢？

グレイズ的整體略圖。像片成直向排列的部份，會有擴大或縮小的風景畫面變換表示出來的。在墓地前面道路內部有刊載老太太的家，但是，究竟メイ在何處呢？

麵包店

加油站

肉店

洋服店

雜貨店

修理店

理不理的，搭不上線。想進入メイ的家裡調查一些事情，他卻說「不要隨便進來」而阻擾。因爲無法用言語傳遞「メイ正處在險境裡」的訊息必須要用其他的手段傳給レイロルズ，要用種種手段。排除擋在你前面的種種障礙。

要好好地與グレイズ堡的人們取得連繫，試著用種種指令看看。所以可以安心地去試試看的，ジェリー他們剛開始時所擁有的項目是日記，項鍊、錢。剛開始是只有一些，但會慢慢地增加，請好好地掌握弄到手的各項目，看看狀況好好地加以運用吧。

走到街市的邊緣，可以看到廣大的草原。很像陸上孤島的這個街市，呈現著一份寧靜，不拘束的氣氛。要自由不拘束地在這街市走動找尋梅。

隨著你走動，風景畫面會有所變換回旋。位於下端左面的畫面是站在艾爾嘉家前面道路眺望去的景色。畫面按照從那裡前進（門的正前）→向左移動（艾爾嘉的側面）→向前進（研究室的窗前）的移動順序排列著。

排在它上面的像片是，從這邊走到，住在街市邊緣的艾爾沙、スティブンス老太太家的，沿途風景畫面。

當接近老太太家的時候，畫面是從左邊依序變換過來離開的時候則從右邊依序切換過來的。當你緩緩地離開接近或是從這個位置到下一個位置的時候，畫面的切換很順暢，因此可以讓人意會到好像在街市裡徒步移動的氣氛。

可以在建築物裡面移動的地方，大概是只有在エルガー家以及飯店以及老舊的廢屋的樣子，廢屋的入口處釘有一個板子阻止人們進入。不知裡面隱藏些甚麼事物，我看，該先取得一些項目，再去拜訪吧。

設定地點是美國南部，位於德州的グレイズ堡，南北走向的主要道路上，有一家家的商店，是個小城市。有學校、也有敎會，

進入エルガー的家裡面，好像從博士的研究室裡傳來某種聲音，想看看研究室但レイノルズ不允許。

走到二樓，メイ的房間去看，但是看不到她的蹤影，調查房間裡面結果，桌子的抽屜好像可以開啓。

找到了抽屜裡面的メイ的像片，這可能是高中時代的她的像片。

住著各色各樣的人。

這一次，我們在書頁裡提供了グレイズ堡的地圖，不過因爲這個街市無論那一個地方都令人印象深刻，或許地圖是多餘的吧。

到街上去走動之前，先調查エルガー家吧。進入房子裡面，從屋子深內部，博士的研究室那邊傳來某種聲音，ジェリー她們覺得有點怪怪的，但她們又不能立即進入研究室，因此就暫且看看其他的房間，然後到外面去。

ジェリー她們所擁有的錢，可供在店裡買東西，或是投宿飯店時之用，或許在收集情報時可以派上用場。並不是在每一家店裡都可以用的，或許可以買些漂亮的東西留起來的吧。另外，在商店街裡，有些店是關著的不能進去，也有房子，你敲了門，都沒有人出來應門，只好去飯店，稍做休息（當做投宿了一個晚上）再去原來關著門的店，卻仍在休息，看來，關著門的店好像不大能開店了。

我們大概不會因爲不小心做了錯誤選擇，或者是行動錯誤而馬上遇到遊戲結束的情形，但是如果在遇到危機的場面時，做了錯誤的選擇的話，遊戲就完蛋了啊。

在街市裡面到處走動，卻仍然無法看到梅的蹤影，雖然只是個小小的市鎭，要尋找一個人卻非常不容易。爲甚麼連一個線索都找不到呢？既然是這樣，只有直接拜訪エルガー博士，問一問メイ的行蹤了。研究室不得進去，那我們就在屋外，再從窗口探視裡面的情形。メイ她們成功地從窗口查看裡面，卻發現エルガー博士胸口被捅了一刀，死在那裡。進入研究室，仔細地觀察後發現博士雖然被捅了一刀，但他的表情卻非常地安靜。在死之前，究竟博士是看到了甚麼呢？還有一點，我們也發現從後院走向研究室走出來的足跡，那麼犯人是往那裡跑了的呢？好，爲了追查犯人，ジエリー她們向過去飛奔而去，在她們前面甚麼樣的命運等著她們呢？メイ是不是安然無恙？

幫幫這些旅鼠吧！共有120關喔！

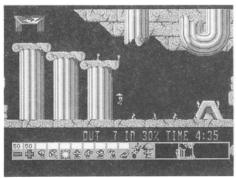
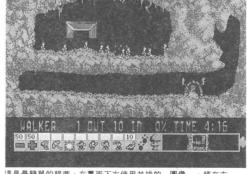
旅鼠是一種住在北歐的老鼠，以會集體自殺而大出風頭。它們的集體自殺是爲了降低繁殖力強的旅鼠個體數，保護整體生態的本能行動。但是在這個遊戲登場的旅鼠是以一二隻腳行走的生物，爲了逃離困苦的環境，展開旅程。他們有對前面的同伴們從後面惡作劇的習性。如果前面是牆壁的話，便在此處折返而非停止不動。他們沒有智能，也不管前方有什麼，高聳的山崖、火、水等也不在乎跳進去。

在這裏遊戲者要給予旅鼠們「挖掘巢穴」「造橋」的指示，讓他們迴避自滅的危險。爲本遊戲的目的。幫旅鼠們找出一條出路指示全部有8種。有造橋、掘穴、折返等指令。如此一來使旅鼠們在旅程中化險爲夷，遊戲中有時不得不含淚斬旅鼠。但以少許犧牲幫助多數的旅鼠們是有必要的。

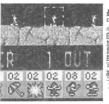
遊戲開始後，這面的地圖，登場旅鼠的數量和越級條件（旅鼠的救出率），旅鼠落下來的速度和限制時間都會被表示出。時間一到，所有的旅鼠皆死亡，所以數隻也好讓其到達出口，此時就會顯示出旅鼠救出率。到達了過關條件的話，同時就會顯示過關密碼進行到下一個畫面了。難易度有4級，每一個難易度各有30個場面。

開始遊戲後，旅鼠們會從出發地點掉下來。這落下的速度能以後述的映象讓它變化。若太早下達指示則無法配合時間，若稍慢的話就配合不上限制時間所以要注意。對旅鼠下指示時，以操作器的L、R按鈕，畫格來選備指

Level 2
Only floaters can survive this
Number of Lemmings 10
10% To Be Saved
Release Rate 50
Time 5 Minutes
Rating Fun
Press Any Button to Continue

各關在開始時，會有情報表顯示。在級數的下行是在各關中的名字。

這是最簡單的程度，在畫面下方使用並排的 圖像 ，將在左上方從出發地落下的旅鼠引導去右下方的小屋。規模更大，佔了兩個畫面。

在左上方某出發地開始落下的旅鼠，將他引導到右邊去。在 圖像 上方某藍色數字是現在到達出口旅鼠的比例及剩餘的限制時間。

示，在想下指示的場所中若旅鼠來了便按A按鈕。之後受到指示的旅鼠就會按照指示開始行動。加予指示或加序的場所錯誤的話，就會導致旅鼠的全體滅亡所以必須要注意。挖掘巢穴的技術是簡單的，可挖掘到畫面外爲止，從那開始大家都跌落下去，而破壞了〝爆炸〞特別製作的橋。還有在必須拯救所有旅鼠的情況時絕對不要〝爆炸〞及〝阻攔者〞。受到這個指令的旅鼠是絕對無法到達出口的。

若無謂的下指示，就算再怎麼努力也無法進入到下一關。那個時候，早早結束遊戲再重新開始不如使用「 地獄爆彈 」的

話，旅鼠都會自爆，雖有點殘忍但也是沒辦法的事。當已有足夠過關的旅鼠到達出口後，使用此指令可節省不少的時間。

在畫面中，見到小小的旅鼠忙忙碌碌工作的情形也是蠻有趣的。最高的難度是無法一次，二次就能越級的，30面全部玩完須有耐心吧。簡單的程度也有，可推薦給多數的人。

失敗的例子。如此的話，掘出地面即全滅。

如圖所示般地選擇指示，再用指標配合要給予的旅鼠，用A鈕決定。指標內有複數的旅鼠時，用最接近指標的最中心的旅鼠即可給予。

這就是「 地獄爆彈」。集團自爆時，不只後畫面即成爲滿目瘡夷的坑洞，完全崩潰。

這是集體自爆的程式指令「 地獄爆彈」，彈跳成灰的感覺眞好，有必要的話直想多多玩玩！

如圖所示這樣掉下去即可能死掉的時候，用降落傘使其著地後架橋，即可安全著地。

挖到不錯地點的時候，自動自爆即會變成一通道。

使用築橋者的話，不使用阻攔者也可應付折回的工作。

指示旅鼠的指令

爆炸

指示後5秒即自爆，將周圍吹散。在移動的旅鼠的話，有5秒間的移動後再爆發，時間上的拿拈較困難。

橫挖

向橫方向掘穴的技術。一旦將穴掘通之後，若不再下一次指令，即使碰到牆壁也不會再開掘穴。

出現速度

操縱十、一，變更旅鼠落下的間隔。遊戲開始時的間隔及無法過關的面也有。

登山者

受到這個指示的旅鼠，即使碰到普通會折返的牆壁也會攀登上去。不過，無法越過阻攔者。

阻攔者

在該場所停止，使後來來的旅鼠折返回去。被下此指示的旅鼠，已經無法再令其移

礦工

向下斜掘穴的技術。會一直不斷挖掘直到將地層掘通掉到下面爲止。若掘到畫面處的話，旅鼠即會掉落。

暫停

使遊戲的進行暫時停止。使其停止先進行思考是攻略的基本。暫停的時間內可移動指標雖然不錯，但一旦選擇指示，暫停即告解除這點有點不方便。

降落昇

即使碰到掉下去，可能跌死的高度也可安全地著陸。下一次指示後，可降落幾次都無妨。

築橋者

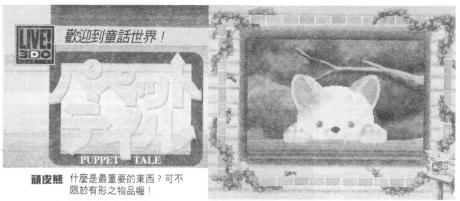
向斜上方築橋的技術。橋雖可築12段，但若一碰到地形即停止作業，再度步行。

挖掘

向下方掘穴的技術。與礦工相同，會不斷挖到挖通地層落下。要使挖掘停止的話，就用爆炸。

地獄爆彈

使畫面上的旅鼠全部自爆，終止這一面。雖然可當做不想過關時使用的手段，但只要救出過關必要數的旅鼠後，再迅速終止何嘗不是手段之一。

頑皮熊 什麼是最重要的東西？可不限於有形之物品喔！

擺放在玩具店貨架上面的一個布娃娃，被光線所引導而來到的地方...那就是「木偶之地」，這裡有很多動物棲息，生活著。故事是，沒有任何價值的，只是一個木偶尋找「對自己來說，眞正有價値的東西」的過程。這本「puppet tale」讓你像看漫畫書那般去享受，並了解故事的經過噢！還不僅可以講給小孩們聽，大人也可以當冒險遊戲來玩的。

故事全篇從頭到尾，用木偶的觀點進行著，可以隨心所欲地在木偶之地走動，在某些地方，或某些時候有可能發生些突發的事情。所以，可以與在那裡的動物們對話。也可以做種種行動，可以用畫面出現的選擇鈕，選擇會話的回話部份以及行動。故事的發展是依照木偶所做的動作而進行的。看你怎麼運用選擇項，影響後來故事的情節發展及使最後結果變成完全不一樣的事，當然，最重要的目的「有價値的東西」也會有所變化。

雖然，同樣是結局，但最後所獲得的「寶物」可能會有差異的。

在本故事裡，「時間」是個重要的要素，木偶必須在播種，ライラ花種子以及到成功開花的這段時間找到有價值的東西，如果找不到，ライラ的花就會枯萎的。

話說回來，當你去了所喜歡的地方，但甚麼事都沒發生，那該怎麼辦呢？遇到這種情形時，就不要叫「哇！落空了」。請在畫面到處，按按按鈕看看。有可能會出現一種很有趣的隱藏角色叫做ギシックイニメーション的。

本軟體與秋天要推出來的MOUSE（滑鼠）相配合的，利用滑鼠切來切去尋找蓋米克怎樣，這不錯哦！

躲在「パペットのヘソ」的アニメーション。兎子，會跳嗎？

尋找「ぬけみち」的草叢，騷動就會有草蜢跳出來。

把ライラ的種子交給木偶的狐狸魔術師マジョリー。他懷著一個很重要的秘密噢

包藏著各種謎的萊拉的花的種子，萊拉之花究竟是甚麼呢？也許，在故事的展開過程中你會了解一些說不定哦。

事件行動選擇畫面。所有的會話都是由聲音的演員配上去的，但只有這裡是很明確地用文字顯示的，如果你在這裡做奇怪的事，當然會產生影響哦...

聖誕夜，沒有人影。燈火熄滅的街角，一隻野狗正走著，抬頭看見了在玩具店的架子上並排的玩偶。野狗觀望之時，瞬間有道光芒帶過、而後...。

轉爲舞台是動物們居住，如畫册般的「玩偶的園地」。某日主角的玩偶從狐狸魔術師マジョリー那收到了花種子。之後，到花開爲止，必須發現對自己「眞正有價値的事物」。ペツター在玩偶的園地中找尋眞正有價値的事物，在此和各種各樣的動物會

面，去尋找答案。從玩偶的園地地圖中選擇想去的場所，與動物交談，來進行故事。畫格移動後，能夠前往的場所和畫格配合後時，就出現那兒的地名。在想去的地方中押下按鈕的話，就好像週遊畫册的版頁般展開了故事的結構。

在每一個場所中的視覺效果全是以ペッター的視點而展開，所以大家對ペッター（畫面前的你）開始交談時，悠揚的聲音被吹送而來，會話宛如電視節目般映象及聲音進行。

對於以上的回應是從畫面中出現的選擇項之中來選擇。依照這時的選擇，動物們的對應也會改變，在之後的展開過程，到最後得到「有價値之物」爲止改變的事物也有。

ペッター如此的繼續旅程之中，時間漸漸渡過，花也逐漸的成長。不知何時到花開爲止，你的ペッター不知能找尋到什麼樣的事物？

お話を 歩き回っ 遭遇しな ライラの ば花は咲 ター自身 極的に行 ラの花は ような立 ような行 さてパ

爲了要使故事有所進展，就要木偶到處走動，遇到種種事件，因爲如果你呆在那裡，ライラ的花也仍一直成長，但你甚麼都不做，是不會開花的。要讓播種種子的木偶本身，對種種事情感到興趣，積極行動，ライラ的花才會綻放的，任何行動，値得向人誇耀的，了不起的行動也好，被人責難，見不得的人的行動都可以的。

在木偶之地裡，木偶能去的地方一共有13個，可以在隨便甚麼時候，去自己喜歡的地方。不過，有時候因爲時間所限，只能去固定的幾個地方。

因爲時間長短不同，能去的地方會有所改變，但同樣地，雖然是相同的地方，也會因爲所訪時間不同而有不同的事件發生。要時時刻刻不要忘記做仔細的EVENT CHECK（事件查驗），以免失去時間機會，去那裡而都不能遇到事件發生，浪費時間就很悲哀了。

在木偶之地，除了下面所介紹八個場所之外，還有：有力氣的熊〝バグリ〝所居住的「洞穴」，喜歡惡作劇的兔子〝ピット〝的家「兔穴」，有凶暴的老鷹〝バーディ〝鳥巢的「老鷹之塔」，螃蟹〝ボブス〝爲了參加比賽正在受特訓的「整條河」，蟋蟀與螞蟻相會的「草叢」，請你到所有的地方去走走，務必要讓木偶找到「最重要的寶物」。

●1本スギ

最爲博學的博士，貓頭鷹ボーリ，蟋蟀會告訴你ボーリ的消息。

●パペットのヘソ

剛剛播種シイラ的花時的情形，當萌出芽來時，花含苞的時候，可以在這裡遇到マジョリー噢！

●ぬけみち

你要多次來到這裡才能遇到，腹鼓的高手，狐狸コポン，剛開始時，請勤於拜訪吧！

●森の広場

她就是松鼠スカーレット，她姊姊スカレル也住在本森林的廣場，此外，愛睡午覺的貓ジャクリ，蝙蝠也會來這裡。因爲在這裡可以遇到很多動物，所以有空的時候不妨來探探頭吧。

●よどみ

紅色的青蛙ボーラ很喜歡綠色青蛙フランデル，但是フランデル，但是フランデル突然不見了，所以他在哭。我們來安慰他吧！如果你晚上來到這裡，偶而可以看到ボーラ與フランデル在這裡約會的現場噢！

●草原

兔子ピット與老烏龜トーラス。木偶會在這裡被邀請成爲賽跑發號員。

●さんばし

把橡皮骨頭掉入河中的廚師徒弟トッ狗聽聽牠的苦衷吧！

●サー

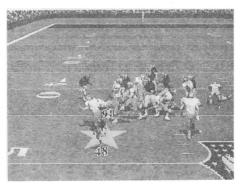
住在サークルシ的老鼠マクジー，牠正在搬家呢？

什麼叫美國精神？玩了就知道了！

所謂NFL即是「全美利堅足球聯盟（國家足球聯盟）」的簡稱。這個遊戲是以94年的現在仍屬於NFL的所有28個隊伍之眞實隊名爲名而推出的。再加上過去的知名隊伍8隊及John Madden所選出的ALL STAR隊伍2隊。成爲遊戲標題的John Madden 爲目前活躍於美國的足球解說員。是公認的能有效發揮擔任職業隊伍總教練的經驗而在實際作戰中正確解說的人。遊戲中也加入了比賽重要處的解說。

這個遊戲，玩家可以和同好對戰也可以和電腦比賽，對戰的話比賽一回合即結束，和電腦比賽的話則會依錦標賽的方式勝利後再進入下一回合的比賽，也有同分加賽的模式。同分加賽模式有根據現在隊伍所設計的「New Playoffs」及過去各隊所設計的「New All Time Playoffs」2種類。對手是電腦的時候有容易接到傳球，不易被亂集團等難度低的「Preseason」模式。這個模式在一回合比賽終了後，也不會記錄下比賽結果。只比賽一次的模式的話，可以選擇運動場及天候，看是要在雨中或是雪地裏進行一場完美的比賽。此外，也可以在全部38隊中選出任何一隊，同一隊中的也可以進行比賽。同分加賽模式時，在比賽終了後將遊戲的資料儲存起來。比賽時間本來一局是15分但也可以設定爲5分、10分。

從遊戲前的偵察報告中可以看到所有隊伍選手的有關資料。在這裏選手所在的地位代表了選手種種重要能力，共被分爲15個等級加以評定，此外若是現任隊伍的時候，寫實的影像會伴隨著比賽時知名鏡頭的解說而以動畫方式表示。

畫面的視點常從攻擊的一方改變爲同畫面的內部進攻，持球的選手腳下全部塗抹了星星的標誌，當中亮著的星號是玩家所操縱的選手。

開球前比較兩隊總戰力及地位。

圍成一圓形好決定遊戲的陣仗，由於具備了各式各樣的組合，該如何選擇眞令人煩惱。

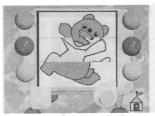
並排在發球線，所決定的陣仗是否可行非在這一瞬間加以判斷不可。防守的一方可在此時移動或變更選手。

在偵察模式中有100種以上比賽的電視剪輯。

和大受歡迎的ノンタン一起在原野上遊玩

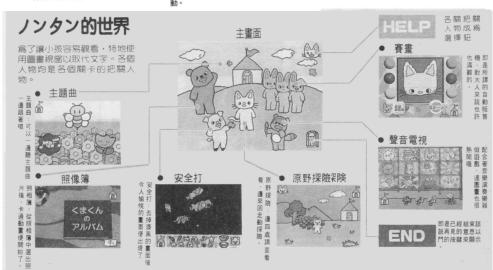
選單畫面。各個人物就是各個遊戲入口。

一言以蔽之由於是爲了讓小朋友能和父母或朋友一起玩所作的遊戲，因此讓受歡迎的ノンクン們帶領著你們到各個コーナ一去吧！讓小朋友跟著動動腦筋，即使是小朋友也能簡單的操作它。

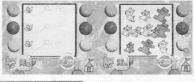
快樂的到主角ノンタン的コーナ一去探險。在各處都試著按按A按鍵吧！畫面中有各色各樣的

各角色的畫面變成吃角子老虎。

狸貓的聲音電視，隨著音樂畫面會跟著移動。

選擇ノンタン就可探險

上面這個就是主畫面選ノンタン之後之畫面。後面是家，左方是海，畫面右下有個洞。進去之後就變成下圖，有老鼠窩、幼稚園。到處探索看看吧！

機關隱藏著，比如說雲和天空卻變成了別種樣子。還有即使是不太起眼的樹木森林裏的動物也會在此玩捉迷藏。就像這樣一個一個去調查「這裏到底藏著什麼這便是探險的目的了。此外，可以如下面的圖片那樣移動ノンタン到海裏或洞穴中去。此外也可以進入ノンタン的家中，它們也使用我們平常見慣了的冰箱、浴室、床。這些連小朋友都知道的東西到底有什麼用處呢，調查一下看看吧！進入ノンタン家的浴室，偷看一下冰箱，找一下小朋友喜歡的寶藏吧！

安全打：以喜歡的圖章或道具將漆黑的畫面去掉後便可以看到ノンタン們了。遊戲的方法動動腦筋去想應該有很多種

賽畫遊戲：押下開始鍵後，被分成3個的圖畫便會向旁邊移動按下每個畫的左右任何一鍵便停止。如果3個畫都相同的話便可聽到ノンタン們的歡呼聲，這即使是對大小來説也是很難的。如果3幅畫並不相同的話就會聽到ノンタン們遺憾似的叫聲。圖樣有3種、臉、全身什麼都有。

音樂電視：畫面不可看到的音符看板便是歌曲種類，曲子有3種，可只選一首也可以同時選二首以上。選擇二首以上的話要個別加以混合。選定歌曲後按下花的按鍵就開始了，隨量音樂開始，畫面下方的樂器也會變成動物的樣子，選擇喜歡的音效配合音樂伴奏。快樂的音樂聲便四處飄散。

主題曲：以2朵花爲選單，左邊是主題曲、右邊是卡拉OK、下面有歌詞，背後爲ノンタン們的影片。

照相簿：選擇喜歡的照片，以卡通影片的方式製作一個關於這張照片的小故事以此爲樂，照片有11種，右邊是牽牛花

到處都是機關

往左

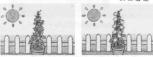
往家裡

往海中

往洞穴

往右

在調查船的洞穴時

光看畫面就令人嘆
爲觀止的射擊遊戲！

ドラク・サイ帝國最高司令官ゾーダック卿，嘴旁的觸手不停地蠕動，令人覺得噁心。

開頭畫片結束之後便進入了美麗的多邊形的世界中。畫面中央所表示的戰機，便是自機 Fire Wing ファイター；機體固定在中央，按了方向鍵之後背景便會向左右流動，當然也可上下移動，因此本遊戲的活動範圍可說相當寬廣，自由度亦高。另外，還可使用L、R鍵做360度橫向迴旋但對操作不熟悉的人可能相當的困難，一不小心更有與地形擦撞之可能。B鈕所能發射的武器，只要按著不放便可連射且彈數不受限制；另外飛行的速度，也可依自己的喜好調整。

機體的防護是依賴シールドエバネルギー，但除了中彈之外，飛行途中隨著時間的經過也會減少。當シールド減至零時，只要一中彈或與旁物擦撞機體便會爆炸。一回合擁有四架飛機，最多只能接關兩次，不能不注意。至於シールド的回復方法除了用回復道具之外，摧毀敵機也能得到

使用プラズマ爆彈時，便會形成一道刺目的閃光沿著地面向前方蔓延，普通的敵機均無法承受這一擊，是非常強力的武器。

精美的畫面，流動也非常順暢，不愧是3DO

對魔王戰只能硬著頭皮猛打！

プラズマ爆彈對付頭目也相當有效；因爲一次最多只能攜帶三枚，此時便是最好的使用時機。

●ステラー・ガードブラスター

ステラー・ガードブラスター最初搭載的兵器，以直線的彈道向前方三連射；攻擊範圍狹窄。

●イオン・ウイップガン

イオン・ウイップガン中心發射直線彈，而左右兩翼則噴出扇狀的擴散彈；對付廣範圍距離內的敵人特別有效。

●1UP

1UP 加一架飛機。由於不會因得點的升高而獲得加隻的機會，因此要仔細搜尋 1UP 之道具圖形所在的位置。

●スキャッター・ガン

スキャッター・ガン彈道雖然是直線，但會向上下方稍微地擴散；在對付巨大的敵人時之掃射特別有效。

●ロータリー・ガン

ロータリー・ガン向前方發射★型的光束，在威力提升後攻擊範圍會變得相當寬廣。

●シールド

シールド回復シールド存量；回復率雖依亂數而在 20 %～ 100 %之間，但完全回復的機率相當地高。

●フォトン・ストラファー

フォトン・ストラファー由機體中央發射直線行進的子彈，而左右兩翼則向下發射對地用飛彈。

●プラズマ爆弾

プラズマ爆彈對畫面中的敵人給予絕大威力的一擊，普通的敵人一發即毀；最多只能同時搭載 3 枚。

●スタント・リング

スタント・リング加分的圖型，最初只有 100 分，但若能連續不間斷地取得，最高會累增到 25 萬分。

一定程度的補充；因爲回復道具並不是垂手可得，故盡全力消滅敵機才是保命的不二法門，光是遠遠地躲在後方閃避敵人只有使自己死得更快而已。

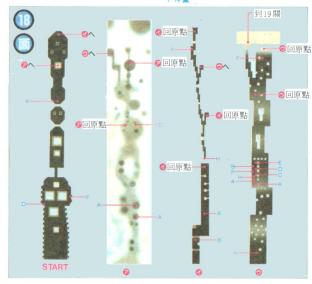
遊戲有五個舞台，各4面，故總共有20面。每個不同的舞台各有不同的指令並且會以畫面表示，應不致覺得枯燥。

機上能裝配兩種類的武器一通常射擊用的槍以及能攻擊畫面中全體敵人的爆彈。剛剛出擊的機體上原已配有稱作ステラ・ガードブラスター的射擊用武器以及一枚プラズマ爆彈；若得到遊戲中途所出現的道具便可變更射擊用武器，總共有五種；而爆彈只有プラズマ一種，最多能同時搭載3個。爆彈是救命用的武器，因此通時的攻擊是以射擊兵器進行。

兵器變更或爆彈補充等道具，會在遊戲進行中的畫面內以圖形的樣態出現（參見下圖），只要以機身穿過便算取得了；而現在所使用的武器，也以圖案顯示在左上角。

雖然射擊用兵器同時只能持有一種，但可依威力提升的程度分爲三個階段，只要再度得到與目前擁有的兵器相同之道具，威力即可提升一級，即使日後變更兵器，威力等級仍然會與原先無異。在此所建議使用的武器爲イオン・ウイップガン，由於攻擊範圍寬廣，對付如地面等開闊之處的敵人特別得心應手。雖說如此，裝備仍然應配合地形的需要而隨時變更方爲上上策。

畫面上方爲雷達顯示幕，會標示出前方的地形，最好不時地確認一下。

由於シールド會隨著時間而消耗，因此若看見敵人最好將其擊毀以增加シールド存量。

本遊戲的飛行操作以左右閃避爲最主要，敵方的攻擊應能毫無困難地甩脫；比起遭敵方擊中，與地面或牆壁的衝撞才是眞正的致命之處。遊戲中全部有20面，而每一舞台皆由地上及隧道兩種類型的面所構成。地上面通常需要穿越狹長的山谷，容易與左右兩邊的岩壁擦撞；而在隧道中，有時鐵門會倏然地關上，必須加速通過。總上所述若想順利過關，早早熟悉飛行操作以避免撞上山壁乃是不二法門。在畫面上方的中央部份有一個雷達顯示幕，會標示出自機的位置以及地形；即使主畫面兩旁已看不見山壁，但在雷達幕上仍有顯示時，千萬別輕易做橫向移動，眞的撞上山壁別怪筆者沒提醒你。由於

鐵門突然間合攏！加速想要衝過去，不料勢力過猛竟然撞上了地面！！在隧道中不時會出現如此的陷阱。

TIPS 我機變99台之方法

先進入遊戲，按POSE進入選單。視窗選「Resume Game」之後按B、A、C、A、B、A、L、L＋R（同時）、X、X之後，就會出現一個標示。這時再按L、A、B、L、A、B、X、X、X之後，就會出現沒有敵人之練習關卡「Ice World」。另外，當標示出現後再按P，之後再按A、A、B、B、C、C、L、L、R、R、＋P鈕，就變99台啦！

鍵入之後出現這個畫面就OK啦！

慣性的作用，高速移動時是沒法瞬間減速的，一定要隨時以雷達確認前方路線冷靜地飛行；尤其在最終面附近有迷宮般的地形，一不小心走岔了幾乎可說是無法挽回。雖然危險，但以極速來操作，享受速度感以及體驗3D的情境，方為射擊遊戲的最高境界，一但習慣了這種速度，任何人都會愛不釋手的。

シールド減至零之後便會損失一架飛機，由於回復道具數量有限且出現的位置一定，為了保命，即使再艱難也要盡量地將敵機擊毀以補充シールド；大約擊毀四架左右的敵機便可將シールド由垂死狀態加至會滿，其實也不算是賠本生意。

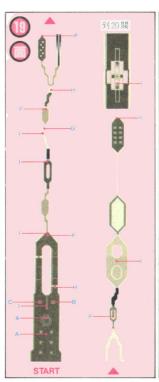
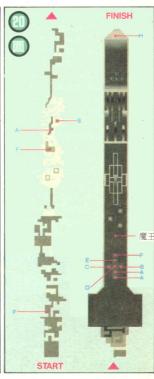
本遊戲其實較想像中容易。雖然有高度差，但敵機會迎會著己方的高度出現，實際上只需左右閃避即可。隨著遊戲的進行，敵方擊來的子彈會越來越多，此時要特別防備威力較大的紅色子彈。遊戲中敵人及道具圖形出現的位置都是固定的，只要在不停的嘗試錯誤後記住一些重點，破關並不是件難事；唯接關次數限定在兩次想在短時間內看到結束畫面也似乎不是那麼的簡單！

為了加惠不擅射擊遊戲的玩家，以下將揭露超難的最終舞台中，18～20面之全圖。

18面分為4區，由地下隧道連接，其中前往ア，以及連接ア與ウ的隧道非常地困難。

19、20面極為狹長，通路底部尚有高低差，要具有相當技術的人才可能安然渡過

在選擇畫面中將選項移至QUIT欄，押住×鈕不放，同時再依序按B→L→A鈕，之後放開×鈕，再度依序按B→L→A→B→L→A鈕即可。藉助這種技巧便不用一再接關，亦可反覆地對同一面進行挑戰以熟悉環境。各位，距結束畫面不遠啦！

超人力霸王與怪獸大決戰！經由 3DO 更有不可言喻的快感！

「超人」是以日本原創的「超人」爲基礎，在商業發源地好萊塢製造，爲於日本錄影機發售而作。超能警備隊在 WINR 扮演超人的角色，不管外貌如何改變，超人的本質是不會變的。

標題雖是「超人」，但將之視爲實際上是超人的現代版，只不過主角的名字仍是超人。但是，光線已增爲百萬倍。超人中利用攝影技術將超人及各種怪獸放在藍色佈景前作實際演出。以立體感的錄放影機映像直接移動。戰鬥的背景由於利用了寫實混合作法，因此富有臨場感。所謂的臨場感是，藉由電視進入體內的臨場感，如同親身製作電視劇之戰鬥場面。

遊戲一開始，就進入目錄的畫面。實際遊戲只有最初的視覺模式和第 2 個戰鬥模式，然後是第 3 個 VS 模式 3 個。遊戲各種設定的 Config 模式內含各種怪獸寫眞集的基本資料。 Config 模式以視覺式，及戰鬥式來設定怪獸的強度和關鍵機能的變更。遊戲中的音樂也都可以聽。除了頗具行動派格鬥的人之外，開始遊戲的難易度最好設在 EASY 。

BGM 都可實施選擇畫面顏色爲全色或暗褐色，及設定一張畫像的表示時間等。也有選擇只放映喜歡怪獸場面的功能，把映像投影在大型螢幕的方法也很有趣。

對戰模式中超人可以與電腦中的怪獸爲對手作戰。近似戰鬥模式一樣可自由選擇對手。當然，對手的強度也可以選擇。但是，你若是買了這個「超人」之後，最好慷慨地再買 2P 用的控制器。有了這個以後，就能實現 1PVS2P 人類伙伴的戰鬥了。對

目錄的畫面，隨著游標的上下移動，背景的圖案也會改變。聲音也會增加氣氛。

以 VTOL 攻擊紅國王。

在此模式中，可以改變對手的強度。

超人來了。YA!YA!YA!

啊！撲了個空。這是在建築物之間的戰鬥，上面紅色和黃色是生命級數，下面綠色的是力量級數。

光線炸裂！貝魯登被消滅了。

過肩摔！

這是挑釁的姿勢。

瞬間的判斷。

這是拿手的急降下踢！

貝魯登必死而分身的一踢！

以光線給予致命的解決。

戰時1P一定以超人，2P以怪獸的方式。怪獸伙伴或超人伙伴的對戰是不可能的，但是操縱超能怪獸的長年之夢想終於實現了。

不過，這兒發生了一個問題。舉個例子來說，你擁有3DO機器和這個「超人」，想好好試試看。當朋友來找你時，就會要他和你比賽。由於對方大部分是第一次玩，當然實力差距很大，所以無論對方選那一種角色都一定會輸。於是就厭倦了想玩不同的遊戲，這樣就不好玩了。在此超人作戰時使用奇怪的技能，運用怪獸們的怪招，狠狠地修理一下超人，此滋味一旦嘗過就再也無法停止玩遊戲了。

首先是貝魯登星人。他們有飛行工具。通常可和摔角技能匹敵的夾煙投擊也很有效。其愛好仍然是以更猛烈的跳躍來阻止對方。

克姆拉會咬住不放噴射巨毒瓦斯。伸舌頭也有變化所以要多多利用。

紅國王就更有趣了。以系統來說職業摔角系統的技能相當盛行。撞頭、撞挺進體、丟擲等都很爽快。決定勝負的關鍵是丟岩石。

特里斯頓的技巧是地下攻擊。而強力火焰是決定勝負的關鍵。

達達的感情頗難移入，因牠是隻3面怪獸，是爲什麼。達達光線、雷弧小船、電解突擊等飛行工具都很厲害。決定勝負則爲達達靜止光線。也試著一下吸取對方力量的3面變化之場面。

傑米拉的攻擊也是很精彩的。其中的傑米拉狂亂也是強而有力的。他以連續技巧將對手痛打一頓，而對手則處於一籌莫展的狀態。也有踩對手的頭的愛好。兩者在跳躍中的踢打正是驚險技能中的半空踢也很棒。

最後的格摩拉之角和尾巴是強而有力的武器。決定勝負關鍵的撞挺進角也很棒，連續往返的尾巴攻擊更是威力拔群。勝者高興，敗者可惜。保證你們常哭著說「再來一次」。

E-5

在選單畫面選擇「VS模式」，將游標對準「1PVSCOM」後押下，L鈕和十字鍵之後按A鈕，則可轉換成怪獸選擇畫面。選擇怪獸後變成戰鬥畫面，遊戲者操作在此選出的怪獸，電腦操縱超人展開對戰，順便一提，電腦的超人是相當強！

VS模式可選怪獸。

對敗者而言也太殘酷了吧！

哇！被當玩具耍了！

喂，會痛喔！

救命啊！不能動了！

被甩出去的靜止畫面。

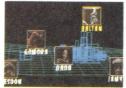
好熱！好熱！

被刺到會更痛喔！

Powered Baltan的操縱方法

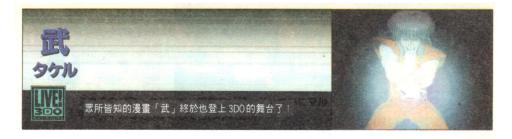
在選單畫面上選擇「VS模式」，以2人對戰或對COM時操縱怪獸的方法（把游標移至「1P VS COM」上，押L鍵及方向左鍵再押A鍵）進入怪獸選擇畫面。再把游標移至Baltan星人上，1人對戰時押1P的操縱器之L鈕和方向上鍵的同時再按A鈕（2P對戰時用2P的操縱器），這時Baltan星人就會變Powered Baltan。至於操縱方法和畫面則和Baltan 星人一樣。

這時輸入指令的話，他就出現了！

這兩人的決戰比其他人更為精采！

對COM戰時操縱怪獸

在選單畫面中選擇VS模式，將游標移至「1P VS COM」上，一邊按L鈕及方向左鍵一邊按A鈕，就可切換到怪獸選擇畫面。選見怪獸之後就進入戰鬥畫面，可與電腦操縱的力霸王戰鬥。只是，電腦操作的力霸王似乎強了一點...

把圖上畫面上的L鈕和十字鈕鍵的左部押下後再按A。

附帶說明一下，左邊遊戲的始點不變。

對於現在使用的紙而出版的電子出版，還是個課題，但從環境的問題及流通的問題來看都很優秀。這部「武」在日本出版界中是部已占有重要地位的動畫，但是電子出版在將來必定普及的媒體中，是如何實現呢？一般認爲並沒有針對動畫迷問題的回答或提案。「武」雖已刊載，但他的原稿本身也是Macintosh描繪的CG，已預測有這樣的電子出版化。作者寺澤氏這樣的嘗試，我想會得到相當多的評價，其他想進行這種嘗試的出版社、也希望編集部、作家都紛紛出現。

動畫一共有15章，各章由大約40～70個場景構成。1個場景由數張畫來表示。和普通的動畫相較之下，場景對頁面，畫刊對場面是相當的多。場景結束時畫面右下角會顯示場景編號和角色，由於是等待輸入功率的狀態，所以以和掀頁相同的感覺，按下按鈕。

因爲是紙才可以嘩啦嘩啦地翻頁，但如是電子出版則很難。爲了彌補此項缺憾易於閱讀，附上了使「武」的世界更寬廣的便利目錄。

一起動「武」的CD-ROM，就會有6個項目的目錄上出現。

在「Chapter」選擇章節開始閱讀。一開始選這個比較好。

「Search」是在場景的尋找中，叫出想仔細看的部分。

「Database」是在閱讀中有不了解之處，以畫刊來說明「武」的世界。

「Book Mark」爲儲存機能，可以錄下4個喜歡的場景。

「Marking」是介紹作者寺澤氏實際描繪作品的內容。

「Quit」是終了，想關掉電源時做此選擇。

故事的舞台在異世界的東洋。「武」這個語詞形成了所謂的言魂（語言本身所具有之不可思議的力量），在打敗敵人或療傷時，變成了武器或工具。驅使言魂的忍者「武」的行動是很有魅力的。請好好地品味寺澤氏世界中的細部描繪！

Search畫面。分類上側的金色圓圈表示章節，下側的藍色圓圈表示場景。閱讀的途中也可以叫出來。

從所謂Database的話裡無法想像出此生動畫面，可以看出武將言魂實際發射的情況。

武的視覺殘影從2樓跳下來的場景。卡通也有精心設計的部分。

台詞就像漫畫一樣，而且顯示時間和講話速度一樣。

爲左圖的連續畫面。背景爲卷軸畫面，武則從右邊出現。

充滿歡笑的3DO遊戲！

過去的卡通在電腦裡會令人感覺完全改變了。即使CD-ROM ，在軟體被視覺要素擠滿之時，雖然無法避免畫像的壓縮，但是可從10種壓縮法之中，選出各種場景中適當的方式，來加以精心的製作。

遊戲是籍由卡通的設定，將比賽模式及冒險模式兩種類融合製作而成。

黑魔王企圖征服地球，以10個世界分支機構同時進行奸計。以他乘坐的交通工具T-BORN-WREX阻止魔王是遊戲的目的。但是，爲了到這10 個世界分支機構行動，必須將T-BORN-WREX的駕駛卡插進去。爲了拿到這張駕駛卡，必須猜到比賽優勝者。

在如原作卡通般的情節中，遊戲者必須先在賽車模式中猜出優勝者。能正確地選出來的話眞的是靠運氣。

一次的比賽中可以選出2人，無論那一個贏都OK 。優勝的車子可得到通往世界的駕駛卡。

在此介紹各個出場的機器及駕駛員。

1號是流氓混蛋組的開岩機。他以棒子敲打車子加速。

2號是怪獸（ラキチ的ヒエードロクーヘ）

3號是魔術師H博士，他是使用科學忍術的高手。

4號是蝙蝠頭目的飛機。

5號是一點紅牛奶人，他帶了陽傘。

6號是軍曹和新兵的坦克GT，以大砲向後方射加速。

7號是虎鬚一家7個盜匪。一旦有事就全都跑起來。

8號是虎頭蜂呆子。

9號是討厭鬼的帥車V9。廣川太一的語調怎麼樣都好聽（是的，這個遊戲起用相當資深的配音員。當然，主要的旁白解說和後面碰到的T-BORNWREX的人工頭腦等是野澤那智）。

10號是酒狸的鋸齒輪胎。

最後是黑魔王和肯肯的零零機械。

誰最快呢？總之，該賭誰完全是靠直覺。若選擇正確，就會以輕快的旁白，告訴你選擇角色的

用舊輪胎改道。

主目錄。從這兒選擇Race TV、Trip、Save Load。

得分畫面。在得分點表示到手的道具。

打賭畫面。從選車甚至選打賭多少都很麻煩。

以巨大的球進行保齡球作戰。

魔王的結局常常是這個樣子。嘻嘻嘻！

岩石開之處爲終點！

Wacky TV開始了！主題曲當然是使用原作。

時間魔女讓你看黑魔王的惡行，會在水晶球上呈現出來。

啊…眞沒想到他這麼壞。

終於到了城市區。一到達T-BORNWREX就變成了手提包。

狀態。不只這個情況，在這個遊戲中到處都是和原創卡通一樣的旁白及台詞。從玩遊戲中也有會看卡通的感覺，這和旁白及台詞的自然度有很大的關係。這就是爲什麼叫互動電影的由來。你不得不感到遊戲的新奇。

旁白也有2種，能以旁白的不同分出勝負嗎？多試幾次也沒有關係。

那麼，下賭後賽車就要開始了。

各車一起出發！接下來是個性化車子疾馳的場景。

賽車時玩家不能下指令，賽車內容可以說是黑魔王以各種奸計妨害大家，但計畫總是失敗，最後自食惡果（魔王眞的獲勝的情況也有）。預測若正確，爲了到和優勝角色有關的世界去，必須先拿到卡片。卡片若到手，就快去冒險活動吧！但冒險活動也可能失敗，所以勸你先在這兒Save吧！ Save之後就闖入冒險活動吧！

那麼，通過實際冒險之後，就介紹冒險活動吧！

前面有許多不同的變化，到此到Upper Land去瞧瞧吧！一到了街上，看到牛奶人和在賽車時熟識的同伴。想要說說話但卻不行。好好考慮看看，還是坐上T-BORNWREX。可以看到車子控制台的畫面，卻不能在街上行動。在正中央T-BORNWREX變成了個手提包。這個手提包可以裝在冒險途中所得到的任何道具寶物。T-BORNWREX變成手提包之後，終於可以試著和大家說話了。除了牛奶人之外，其他人連普通的交談也不行。從牛奶人打聽出情報，就決定去黑魔王所潛伏的高層建築物。

但是，這個世界的主宰討厭鬼在那裡。在此交出某個道具寶物，就會被帶到建築物的屋頂。

然後，順利地發現黑魔王和肯肯，不知爲什麼總覺得一帆風順。

把變成手提包的T-BORNWREX馬上變回來，按下特殊鈕看看。幸運地將黑魔王追到絕境，再按下特殊鈕的話，就能打敗黑魔王。到此就可能巧妙地令黑魔王投降，得到好結局。

好像太過簡單，反而感覺沒什麼東西，但是10個冒險中，這是最簡單的，其他的只要二選一失敗的話，無論反復幾次都無法挽回，有的時候黑魔王已經逃走後，只留下信，或是在碰到時說「別想捉到我」，而遭到反擊。

一定要注意的是，把黑魔王等人追到絕境之後，不要做徒勞無功的事。無論肯肯說什麼都不要管他，若讓他趁機跑了就糟了。好不容易追到卻讓他跑了就完蛋了。

全部就屬冒險模式最簡單。只要不做相當可疑的事，應該都不會失敗，請放心。太簡單不會很無聊嗎？把這個冒險活動當成單獨的遊戲來看沒什麼但是把整個遊戲當作一個互動電影來看就非常有趣了。在星期日區肯肯突然問出「看我跳舞好不好？」令人噴飯。

看卡通時，例如「巨人之星」的星飛遊馬，對看電視的人突然問「接下來丟2號球好不好？用

曲線球平安無事地得分好不好？」或是像櫻桃小丸子商量金錢的用途。

雖然做不到有莫名的快樂，但從解答謎題得到的快樂，也有參加卡通的感覺。由自己來操縱卡通的進行嗎？我想不能用和到此爲止同樣的遊戲方法。

向牛奶人打聽。

討厭鬼變成了電梯女郎嗎？

被發現卻裝作不知道的黑魔王和肯肯。

肯肯跳舞是不會停的。

誰贏了？不賭不行嗎？

按下特殊按鈕。

走在失策的魔王之前打壞主意的肯肯。

肯肯的反擊。

這樣子黑魔王就無影無蹤了。

Game版的「聯合縮小軍」

MICROCOSM™

マイクロコズム 聯合縮小軍

迫力一流、構想一級的射擊遊戲

時間是西元2051年、龐大的企業アクシオン公司爲了要排擠對手サイバーテック公司，使用其微縮科技，將「Grey M」安裝至サイバーテック公司董事長コーズビー大腦中，而得以自由在的操縱コーズビー了。在此，サイバーテック公司也使用微縮科技，注入Microunit破壞「Grey M」，這就是此3DO射擊遊戲的故事背景。

在體內會出現アクシオン公司的迎擊單位，阻擋了去路。在關卡的最後到達AIR LOCk之後，便從AIR LOCK到下一關。被運往至人體其它的部份去。但在AIR LOCK前方有超強攻擊力和超強防禦力的魔王把關，好好奮鬥吧！

在遊戲中共有3種機型，可供玩者在各關乘坐。受到敵人的攻擊、或撞擊到敵人和障礙物後，自機的防護罩便會漸漸減少，變0後就會爆炸。3台自機損壞後遊戲就會結束，但鍵入密碼後則可繼續下去。

自機的武器除主砲可無限制發射外，其餘的武器都要靠「吃物品」獲得。而「自動導向誘導彈」、「智慧爆彈」、「雷射」等，若想使用的話，按其發射鈕即可。。「自動導向誘導彈」會自動追蹤敵人，「智慧爆彈」的有效範圍是整個畫面。「雷射」則是自動連發的強力武器。取得了某種武器的物品，畫面下方的武器燈就會慢慢變暗，最後熄滅。其它，還有能使主砲之連發，3連發的物品；修復防護罩的物品，可承受一定傷害的護盾及取得後在自機的四週盤旋，攻擊靠近敵人的「軌道環繞機」。物品從畫面的後方進來，又馬上走會向畫面後方，故必須靈敏的快速取得。

開場的一個片斷。和アクシオン公司交涉的サイバーテ社員注入「GreyM」於コーズビー的場景。

這是場景1的血管的內部，在自機的附近出現的是防禦用的物品，在畫面的左方上所能看見的是自機的防禦物的尺寸測量計。

這是雷射快拿吧！

正在使用雷射時，氣氛豪華的好武器。

第一關開始時或太空站中，加入了優美的視覺處理，使遊戲更為豐富。片頭畫面則有如科幻電影般地陰森。

遊戲便從科學家們欲將機體注射入コズビー體內開始。場景1為上腕靜脈。雖然開始時敵人不多，但障礙物之多可是會讓你覺得天地雖大卻無處容身。一個想不開撞上去的話可就精彩囉！而且，在此的自機「幽靈4潛水艇」的行動頗為遲鈍，瞬間迴避蠻困難的。更加困難的是，物品的取得。在這個遊戲中物品是非常重要的，錯失物品的話就頭大了，物品常常會在同樣的場所以同樣的方式出現，最好能記下來。障害物也一樣。從錯綜複雜的血管之中脫逃後，便準備和魔王對決吧！魔王倒下後，就看到久違的太空站了。在這裏敵人雖會出現但數量不多。而且會有許多物品可拿，算得上是 Bonus Stage 太空站會導引你進入機庫，然後會換一台新機給你，這時的場景動畫非常有力、機械迷們不妨好好欣賞質賞。

在太空站中的牽引宇宙船的場景，到轉搭下個自機的地方爲止，動畫會持續

向大腦前進！

障礙物不少，可得注意哪些是可破壞的，哪些是不能破壞的。

場景2是從上大靜脈開始到心臟。敵人的出現數目雖增加但相對地物品也多了，要好好的活用。後半段路線的折騰，可不比場景1差。在此自機是「反潛部隊RS-18」。特徵是速度快。在彎彎曲曲的場景2中使用這種快速的機體是為了這關的大魔王。這個魔王「VO膠囊」逃脫後散佈的有毒細菌，會殺死コーズビー。他一死玩家就OVER了。因此需要速度夠快的機型，好去追它。

與第一關魔王決鬥！右邊的紅點表魔王的持久力，不知要k多少才k得掉。

場景3是大腦。進入大腦的皺痕中可是相當刺激的。在這種地方戰鬥眞的沒關係嗎？在此為了細微的作業、把「S2-21加壓套裝」套在身上作戰吧。攻擊力和其它的自機相等。在這個場景中會大量出現行動複雜的敵人，要好好使用自動導向誘導彈。不愧是最後一關，實在是不容易。縱歸一句，是個值得一玩的遊戲。

遊戲結束後，便轉移至コーズビー的治療室的畫面。橫躺在無機質健康檢查旁有些可怕。

●ステージごとに自機を換えていく

在遊戲中使用的自機各有其功能。在 AIR LOCK 轉搭時是以操縱者的視線移動，實際上讓我們變成駕機者的感覺。裝備在每個機體皆可共通使用，在前面場景中取得準備之物為搭換自機剩下的東西，眞是謝了（可是，只有軌道周迴機和魔王戰爭時便消失無蹤）。

●スプーク4潜水艇

原來為救生艇，所以本來就不適宜戰鬥。

●ハンターキラーRS-18

型小，以現行的戰鬥機保有最高速力的追擊艇。發揮對「VO膠囊」追擊的威力。

●S2-21与圧スーツ

以海洋開發為目的的作業用潛水服。因大腦狹窄而飛行艇無法進入，故就以此出擊。

侏羅紀公園

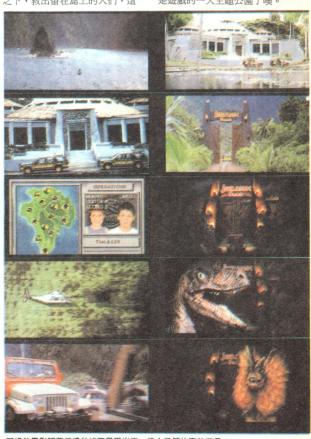
在現代裡，將瀕於絕滅的動物們遺傳子資訊加以保存下來的工作，已經成爲一般的常識了，這個工作的目的，當然是希望在將來，運用遺傳子工學，把這些動物加以復原再生，只要有遺傳子資訊，就算該動物已經滅絕也可以加以復原，這種觀念，在目前被認爲，只要除掉幾個技術的瓶頸，是相當有可能做到的。

在「侏羅紀公園」的電影裡面，描寫遺傳子工學的研究人士， 享利・古 成功地從被琥珀密封下來的蚊子身上，抽生恐龍血液的遺傳子。成功地復原了二十多種死恐龍呢！

老人 強・哈蒙德 夢想要成爲百萬富翁，希望利用這種技術，在哥斯達利加外海的孤島伊努拉・奴不拉兒趕建這個主題公園。

但是公園建設的贊助人代表，律師傑那羅，聽到人家說，島上可能發生了甚麼麻煩，於是緊急會同，古生物學者 亞蘭・格蘭特 ，他的助手 艾利(エリー・サトラー) 數學家 伊安・馬爾卡爾 等人來到島上視察一行人當中還有 哈蒙德 的孫子， 蘭 與 雷克斯等，他們看到古代的生物活生生地在那裡走動高興地大叫，但高興得好像是太早了些了。因爲控制整個島的電腦臨時當機，情形就大大地改觀了。因爲負責電腦的程式結構工程師，黎里斯・奈德斯背叛，所以本來大家認爲一切順利的侏羅紀公園「恐龍王國」竟發生了緊急狀態。

自認爲可以控制恐龍的人類，反被恐龍們迫得走頭無路了。

遊戲的目標是，要在這種狀態之下，救出留在島上的人們，這是一種包含動作，冒險，甚至於戰略遊戲的複合式遊戲，可以說是遊戲的一大主題公園了噢。

開場的電影隨著傍邊敘述而展現出來，使人了解故事的背景。

MENU是電腦的CONSOLE，換句話說，就是畫面島的地圖在畫面左側，右上側是 VIDEO WINDOW 右下面有 圖像。有人的臉部顯現出來的是 Secwrity Tracking，如把它卡答地轉過去就成爲人員搶救的遊戲方式了。

這裡的目的是要把分散在島上的11個來客以及職員送到島上東南部的直昇機機場去的話是這麼說，也不是直接就可以到機場去的，當你把希望救出的人員切入就可以顯出從他現在的所在位置，可以去的地點例如 哈蒙德小屋或者是休息間等，而依依照移動的點，一共有三種遊戲方式，利用一種叫做 EXPLODER（探險者）的吉普車與暴龍做追逐遊戲。

把人物按進去後，可以去的地方就可以用像片顯現出來。你要採取那一個路線呢？

11個訪客以及工作人員，如果你沒有看過電影或是原作恐怕對他們沒有印象，所以在此簡界地介紹他們的概略情形。現在話說回頭，在「Jurassic Park inter-Active」裡面準備有，下中上，梅竹松，換句話說容易，普通，困難等三個階段的遊戲方式的。上面說，必須救出的人員有11個人，這是上級方式，中級是7個人初級的有5個人就可以了。在內容方面，初級的可能稍爲簡單些，但基本部份是沒有甚麼改變的，因此在這裡我們以上級方式做爲基準來說明吧。

Ⓐ資訊處理工程師，就是這個傢伙很壞。

Ⓑ公園的所有人，標準的財迷在原作裡他死的很可憐。

Ⓒ高斯（CHAOS）理論的數學家，對於公園他始終抱著否定性的態度。

Ⓓ是個職業的野生動物導遊人員是個酒精中毒的恐龍監視人員。

在原作裡，他也是個只有單一名字的人蠻可憐的，是個獸醫。

是哈蒙德的孫子，提姆很了解電腦以及恐龍。

Ⓘ律師，就是那種處處可以看到的那種卑鄙，討厭的傢伙。

Ⓙ主任工程師，不太上檯面，不重要的角色。

是位古生物學者，本故事裡的主角級人物，是恐龍的權威，很喜歡恐龍。

Ⓗ古生物學者，等於是格蘭特的助手，是位美麗的醫生。

是個遺傳學者從被琥珀封密的DNA裡面，把恐龍復原出來。

如果救助成功，會有結果報告出來，這是成地救出 艾莉 的畫面。

電影裡的一幕

T-REX CHASE（追蹤）開始脫逃！後面有 暴龍 追過來

路邊有報廢的車子，骨骸等，不要碰到噢！

是屬於一種驅車遊戲（Driving GAME）風格的還有把唾液裡含有毒素的恐龍用一種叫做Spitter 的電擊槍加以幹掉的「Spitter Shoot」是一種射擊遊戲。最後一種是衝破「 迅猛龍」藏匿著的迷 宮 遊戲「迅猛

龍大冒險」這可說是一種3D adventure方式了。

你如果光對裡面的一種拿手，還是不能救出人的，要能操作三種遊戲才能達成目的。這就是本遊戲的特色。

電影裡的一幕

Spitter Shoot，要先熟悉史丹槍的操作方法才可以

暴龍追上來了，如果還能看到臉，可以說是還有一些距離的。

成爲這種畫面了，是死掉了啊！

你在打擊時，唾液仍在噴過來，好嚇人噢！

看到了腳，就已經不行了，我不想被吃掉了啊！

話說回來，在這個人員救出遊戲裡，最難應付的就是這個迅猛龍大冒險 （恐龍），你必須在衆多迅猛龍 擁擠的地下的迷路中，尋找出口的鑰匙，必須把迅猛 龍 們套入陷阱每成功一次，場地就成爲更寬廣，遊戲的難易度更上升。

迅猛龍這種恐龍，在原著裡面也被描寫成最爲可怕的恐龍，其實，最厲害的是 暴龍(テイラノサウルス) 不過這一種的，只有一頭，而且牠的腦筋並不很好。但是，這個迅猛龍兒，體形差不多只是和馬一樣，但是腦筋好而且他們會集體狩獵，會狩獵，聽起來令人刮目相看但如果狩獵的對象是人類，你笑的出來嗎？

與這種遊戲比較之後才了解到，3D型的RPG是多麼地簡單，可以輕鬆玩的遊戲了啊。

如果是RPG，遇到了怪物也可以跟它打。遇到再強的對手還有打勝仗的機會。然而在本遊戲裡，如果被 迅猛龍 抓到就完蛋了。

而且敵方是在3D的 迷路(ダンヨン) 裡到處轉動的，如果說眞實感，眞的沒有比這個更有眞實感的了。

當遊戲一開始，就發出篤！篤！篤！的聲音，這是玩者心臟鼓動的聲音，因爲他怕啊。

比如說，我們在編輯室裡玩，因爲去開門，稍爲耽誤心裡想，對方或許已經在背面也說不定而回頭看，剛好看到眼前就有迅猛龍 的大臉，多恐怖噢，並不是在遊戲裡體驗的那一種感覺啊。

使用說明書的最後段也用英文標明著「 good luck and watch your hack（注意你背後）！」看了這一句話就知道製作者有多頑皮，惡作劇了。

關於這一點，我們將在與本遊戲日文版出售差不多同時的，下一期出書時再詳細地加以分解，請期待。

T－REX賽車的畫面，可從後視鏡感到暴龍的可怕。

附屬遊戲配合地相當巧妙

在原著裡面，到了中盤部份，有一幕，貨船要離開島嶼的情景。發現船裡有幾頭 迅猛龍 ，如果這條船回本土，那事情就大了。必須返回島嶼，但電腦結構停頓了，電話也不能打，爲了要使電腦重新運作玩者必須排除五個難關，這五個難關就是現在要介紹的五個 mini-game 增加這些實在是太牽強了，也太俗氣了些，不要計較吧！

它內容有 INVADER ， 打倒魔王 等等。在每一個遊戲之前出現的畫面，有些是蠻奇妙的可以，看出製作的人員，也玩得蠻起勁的了，請不要批評這些遊戲製作的好壞哦，那就不對了

你必須要記得，這些是附贈的。說起遊戲，當你救出一個人或兩個人後，到了遊戲結束時，會有人員的介紹

這部份做得蠻好的，多看也不厭，甚至會被吸引住。我只介紹一組，其實是有十組。這使我們感嘆其不愧爲新的媒體。

在 附屬遊戲 之前，一定有一位這種奇妙的伯伯出現，宣示說你必須要取得20000分以上哦！

Dino Egg 就是用恐龍蛋去 K 那些 3D 方塊。畫面深處的恐龍會漸漸消失。

第 2 面，GALAXIAN 型的遊戲是翼龍噢

第 4 面，從地上的車子做 打倒魔王 型的遊戲

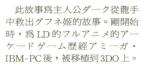
第 1 面，史必特遊戲，INVADER 遊戲風味，人與恐龍相互交替出現

第 3 面，龍蛋不會踩破龍蛋只會反彈的 3D 彈珠。

第 5 面，拉普攻擊，Floppy 東西飛來飛去的打倒魔王型的遊戲。

Dragon's Lair

左跳、右爬、邊跑邊揮劍，動作性十足之冒險遊戲　**屠龍記**

此故事爲主人公ダーク從龍手中救出グフネ姫的故事。剛開始時，爲LD的フルアニメ的アーケードゲーム歷經アミーガ・IBM-PC後，被移植到3DO上。

在遊戲中出現的場景順序並未依照場景號碼。除了①、②及最後27不變外，其餘均用亂數決定出。爲了活用此訊息，就必須分辨清楚每一個場景。因此，在這攻略上，先標明各場景號碼與場景。這個號碼與下方的「各場景的開場一覽表」相對應。希望玩者先從照片找到想攻略的場景，再熟讀與之對應的攻擊秘訣。此外，這順序亦與遊戲的手册相對應。

秘訣上，將操縱器的操作與輸入的時機寫在一起。且會寫到過關爲止。而操縱器的操作，↑↓←→、爲方向鍵的上下左右、B則爲揮劍的B按鍵。

秘訣中的時間在某些場合時會變得相當嚴格，而且，隨便亂按的話，在關鍵之際時即無法輸入指令，所以還是在必要時再按鍵的話比較好。

各場景開場一覽全部27場景的開場畫面。在此應注意的是，遊戲中出現的開場畫面有可能與此相片的方向左右相反，此時，操縱器操作方法亦應隨之改變。爲了使玩者清楚了解，在祕訣中，場景名稱後的括弧內「O」表示須改變方向，「X」不需要，而「？」則表示不清楚。

濃霧瀰漫，伸手不見五指。第一隻蛇會在天花板的左邊出現。趕快揮劍打倒敵人。

一進入房間，鍋子立刻冒一堆泡泡把主角包住。這時只剩一個方向可走…

綠色觸手的房間。只要注意第一根觸手，之後再逃往光亮的地方應可過關。

第2隻蛇立刻出現。這時只要揮劍就沒事了。

第3隻蛇在房間左邊裡面可看到。在這消失的圓捲從黑暗的右邊降下來

吊橋（X）
B: 妖怪從溝渠中出現時按B鍵
↑：揮劍的同時立刻按↑

2.3個門的房間（X）→：天花板或地板開始崩塌時按→

妖怪從天花板出現的房間（？）
B遭綠色妖怪襲擊時按B。→：ダーク在房間內任意跳躍在著地的瞬間按→。

↓：在門前著地的瞬間按↓。
←：登上樓梯，看見桌上發光時按←。
↑：ダーク上到桌上後按↑。

起霧的房間（？）
B：第一條蛇從天花板下來的同時按B。B：第二條蛇出現的同時按B→第三條蛇出現時立刻按→。

有小水池的房間（O）
←：右側的地板崩塌時立刻按←。（左側地板崩塌時則按→）
↑：著地後立刻按↑
→：腳跟的左邊崩塌時立刻按→
↑：當周圍崩塌時跳入水池中按↑
←：不顧和水中敵人作戰，上岸時按←
↑：踏上機關時按↑
B：著地時蜘蛛從上方降下來時按B
↑：除去蜘蛛時立刻按↑

終於擺脫大蛇的攻擊，抓著老鷹飛出去了。這關還算容易。

只要稍慢一點，就會遭到被大蛇纏身的悲慘下場。

グーン出現的樓梯（？）

B：ダーク從地板出現，グーン從左邊的牆壁出現時立刻按B。

→：打倒一條グーン時立刻按→

↑：開始爬樓梯時立刻按↑

B：在樓梯上グーン出現時按B

↑：消除グーン後按↑

7:有巨石的樓梯

←：開始下樓梯，階梯成爲坡道時按←

B：妖怪從洞穴襲擊而來時按B

←：對怪物揮劍襲擊後，即可逃離

←：出口有光線時按←

8.

鍛鐵場（O）

B：開始後，發光的劍會立刻襲擊過來，所以準備好迎擊，按B

B：光劍急速降下時按B

B：メイス襲擊而來時按B

←：閃避鐵床的襲擊按←

B：石像舉起鐵錘時按B

各章的序幕一覽

全部27章的序幕畫面。要注意的是因各章而異，序幕會與這裡的照片左右相反，此時於上方公佈的遙控器操作也需左右相反。上方解答的章名後的括弧會表示出左右的順序是否爲顚倒的情況。相反時的情況就以○表示，不相反的話則爲×，不淸楚時則爲？來表示。

①吊橋

②有三個門的房間

③的房間

④起霧的房間

⑤小池的房間

⑥グーン出現的房間

⑦大石樓梯

⑧冶鍊場

⑨大風扇

⑩有床的房間

⑪天花板掉

⑫鐵馬

⑬黑騎士

⑭咀咒長廊

⑮木板橋

⑯蝙蝠出現的樓梯

⑰蜥蜴王

⑱「Drink Me

⑲棋盤房間

⑳寶珠

㉑急流旋渦

㉒溶岩地帶

㉓骷髏騎士

㉔球轉來轉去的房間

㉕大鍋

㉖欄子掉下的房間

㉗龍穴

9.
有大電風扇的房間（O）
↑：在快到電風扇之前，ダーク第四之取Timing時按下
B：跳躍著地在幽靈之前之瞬間按B
↓：清除幽靈後，被常春藤纏繞之前按↓
↑：看見出口大門時按↑

10.
有床的房間
↑：在房間的正中央，出現牆壁，門發光時按↑

11.
桌子從天花板落下來的地下室（？）
→：桌子落下後，光線從天花板射進來時按→
↓：ダーク向右閃躲後立刻按↓
↑：向下閃躲後立刻按↑（時間隔相當短）
←：房間內閃避後立刻按←（早點按）

←：桌子發光時按←

12.
有鐵馬的房間（？）
→← →←：一騎上鐵馬，即在房間內任意跑動。這樣的話會衝進火裡去。在每次畫面變換時按鍵。
←：牆壁已迫在眼前時按←

13.
黑騎士出現的房間（O）
黑騎士出現在左後方時，操縱器操作向右，反之若出現在右後時，則向左操作。
→← ↑← →←→：因電擊一個接一個地擊出，所以立即往沒有電擊方向逃。只要在電擊到達之前輸入指令即可。第六發與第七發的間隔相當短，應注意。
BB：一到黑騎士之前時連續輸入BB

14.
被咀咒的走廊
↑：骸骨滾動過來時按↑
B：巨大的骸骨手襲擊過來時按B
↑：ブラックウーズ出現時按↑

15.
木板橋（？）
↑：橋從畫面下方崩塌下去按↑
↑：橋更加地塌陷時按↑
↓：雖在畫面上看不見，但上空出現蝙蝠時按↓
B：往後退時，立刻清除蝙蝠
→：右邊的橋發光
→：橋崩塌

16.
蝙蝠出現的樓梯（？）
B：遭受蝙蝠襲擊時
←：趕走蝙蝠的瞬間
←：樓梯崩塌，對側發出光線
B←：打倒出現的蝙蝠的同時往出口行去

17.
蜥蜴王（？）
←：罐子吸付著ダーク的劍飛走。遭蜥蜴王追趕到絕路時
→→→→→：追趕罐子到盡頭時
↑：因罐子在盡頭時停下，取回劍
B：看見蜥蜴王時
ㄎ-3-③-4
←→↓B：蜥蜴王猛撲過來時，依此順序，配合好時機。迅速按下。

18.
「DRINK ME」的房間（X）
→：火焰從背後與左邊冒出

19.
棋盤格的走廊（？）
↓：棋盤格的地板崩塌、右側有光線、往下
↑：更加地崩塌
←：前方與左方的出口有光線向左行去

B：骸骨的手再度出現時按B

←：清除骸骨的手後，黑色淤泥從右邊出現時按←。若從左邊出現時按→
B：遭幽靈襲擊時按B

20.
有寶珠的房間（？）
→↑←：劍吸付在寶珠上，閃光覆蓋地板，所以要配合好時機，以免被抓住
→：坐在椅子上時，牆壁轉動而到走廊外，所以不會被閃電追上

21.
激流與漩渦（×）
↑↑↑↑：暫且什麼都不要做，一看，ダーク乘著木桶往下流去。橘色的水流中，流入黃色部份時按↑如此重覆4次。
→←→←：一來到青色水流時，此時有漩渦，所以往漩渦的相反方向遊去，以免被捲入。

→：ダーク被往上拋，爲了抓住鎖。

22.
溶岩地帶（？）
B：開始遭遇精神病患包圍時，揮劍威嚇他們。
↑（7次）：之後每遇到精神病患包圍時

23.
骷髏騎士（？）
←：與最初的光線無關。之後骷髏騎士從畫面內騎馬跑出來，一看到時立刻按下。
←：看見骷髏騎士時，這個也立刻
→：因第二匹消失第三匹立刻出現，所以
→：對第四匹擲劍的瞬間

24.
球滾動的房間（X）
↓↓↓↓↓↓：小球通過ダーク眼前時。重覆6次。
↑：閃躲過6次球後，切換到機關畫面時立刻

25.
有大鍋的房間（？）
↑：從鍋中，泡沫狀的綠色黏稠物冒出時立刻
B：綠色黏稠物襲擊來時
B：氣體怪物從鍋裡出現時

→：右側門打開時，黏稠物掉落洞穴

26.

↑：機關打開，電光亂走時

↑：來到開關的門時

←：到了溶岩出現橋。溶岩浮現三次時。

27.

龍穴（？）

↑：發現公主與龍辛吉後，畫面回到ダーク，寶物快傾倒時

←：畫面切換到公主、又回到ダーク時。

←：辛吉被發現，在吐出龍氣之前，閃避

↓：在ダーク眼前堆積的玻璃倒塌了。一通過此地，從公主她那裡，學會打倒辛吉的方法。

↓↓←：隱藏在柱子後，每隔一秒左右輸入

↑：辛吉大大地出現在畫面上

↓：躲藏在柱子陰影下時

→：火焰往後撲來時

B：發現魔劍後辛吉出現時

B：辛吉正想吐出龍氣時

←：辛吉揮動尾巴攻擊時閃避

B：閃避過尾巴的攻擊之際。

CRASH'n BURN
クラッシュ・アン・バーン

像賽車狂飆，像戰機掃射。世紀末的刺激正呼喚著不要命的英雄

這個世紀末 battle race game 的目的爲在錦標賽中取得冠軍。基於此，有必要以賺得的獎金買齊武器，讓自己的賽車的戰鬥力比對手更強。

隨著比賽的進行，對手們的戰鬥力也增強，所以常常形成激戰。因此希望玩者參考各項武器，選擇最有利自己戰鬥的武器，裝置於賽車上。那麼就好好地選擇武器配備，而作出戰鬥力最強的賽車吧！

連續射擊時用的武器。取得強力的武器與ハード戰鬥。

50口徑步槍

爲具有500發強大威力子彈的步槍，且子彈可迅速的被補給。

火焰發射器

不管配備在怎樣的車身上，此兵器都有效果。可發揮最有威力的攻擊。

閃光

藉光傷人的眼目兵器。對沒有裝備偏光玻璃的賽車有效。

プラズマ・サンガン

在能源兵器之中，價格最高且最有破壞力，可不須補給連續使用。

モドポト誘導飛彈

破壞力低但命中率高且價格便宜，對暫且想裝備導向飛彈的人很合適。

スターバースト

具有相當程度的破壞力，以此價格買到八發的導彈相當划算。

ACID地雷

不管怎樣的車體，都可給予損害，損害漸漸擴大。破壞力普通。

貫通地雷

擁有此強大破壞力的地雷的話，適合用來對付苦苦追纏的賽車

再生車體

不管車體損害到何種程度，都可再恢復的車體。適合於激烈的戰鬥。

偏光玻璃

裝備的目的，在於對付敵車所使用的閃光。藉此裝置，不管何時，都可保持視野，向前行駛。

ニトロ・ブースト

此爲一在一定時間內讓賽車加速到最高極限的裝置。危急時最方便。

車體後方之視點。畫面右上的顯示器爲車體損害，左方爲顯示車體後方畫面。

駕駛座之視點，雖然有些不易控制，但更能享受賽車的樂趣。前方車輛被飛彈命中，已魂歸西天了。

通過雪山當中的雷達群邊緣窮追敵人的跑車，要跑到輪胎磨平爲止。

用盡各種手段打倒對手之賽車遊戲

所提供的賽車道是多式多樣的。設定在5個都市的16個賽車跑道正等著エンフォーサー。，高雅的未來都市通過海底深處設置的水中管（agua tuhe），還有，眞空・絕對零度的宇宙空間等等，賽車道的背景景色很美，但不要看呆了，你一不小心就會被幹掉的，不但如此，跑道本身，不但有彎曲，還有垂直下降、扭轉等設計，花樣不少，有點像乘坐雲霄飛車的感覺噢！

在進入各跑道之前，ランス・ボイル先生會向你說明跑道的情形，你看看他所呈現的跑道的立體全圖，就可以瞭解這些跑道的佈置是多麼的奇怪。有一點絕不能忘記。那就是執法者必須與敵人作戰的。當你要與敵人對決的時候，這些很有個性的跑道會擠在玩者的面前，掌握跑道的人，才能取得勝利的，祝你好運。

本遊戲，光靠速度是無法取勝的，要取得勝利，必須有效運用區域標誌。區域標誌裡面的是全幫助執法者的，但有些是會阻擾你，把這些東西好好利用或是閃避，一步步地把戰車向有利的方向推行，但是也不能只顧看那些區域標誌，而被敵人所襲，切記切記。

在浮於宇宙空間的跑道當中，猛向頭目衝過去，執法者所剩的時間已經不多了。

18種到達勝利的道具

本遊戲不以速度取勝，活用道具才是致勝之道。道具有幫忙用的，當然也有些會幫別人倒忙的。將這些好好利用在戰鬥上可收到不錯的效果。但是若太過專注在這上面則要小心反而被敵人幹掉喔！

ミサイル

飛彈標誌，只要車子有足夠的能力就可以裝載飛彈不過要注意，飛彈會消耗大量的能源。

シールド

保護板，有了它就可以從敵方車子之攻擊保護己方的車子，如果有了它，好好運用吧。

警告

警告是使在前方的標誌能顯出在己方車子的駕駛座警告螢幕上的。

パネルオフ

儀錶板失靈（Panel off）是使警告螢幕失靈，使所有的表示器無法操作。它大都是發生在與警告同一個跑道上的。

スキッド

側滑，如果車子走到這上面就會溜滑，不能操縱，通過它上面後，速度會降低，搞于好，會衝到牆壁，要注意，如果看到前面有這種區域標誌，要趕快轉方向盤躲避它吧。

スキッドターン

反向滑轉，會使車子做360度回轉。與側滑一樣，它會導致操作失靈，所以要盡量避免跑到上面去。不過，這種越是對玩者不利的標誌，越是排在容易碰到的地方，動不動就會碰到的啊！

用增壓器＋正在加速的畫面，就這樣一口氣追上去吧。

ブースター+/−

昇壓器＋（像片左）是在短時間裡可做緊急加速的，在加速的時候，畫面會擺動微震，車子後面會有殘留的影子，增壓器－（像片右）是會急速減速畫面效果與增壓器＋一樣，但殘留的影子會在前面出現。

ポイント+/−

分數＋（像片左）如其名，可以獲得分數，及過來看分數－（像片右）就是會減少份數的，得份及減份怎麼算呢？看你在跑道的甚麼位置上面而增減，越容易通過的地方，得分越少，減分越厲害。

レーダー妨害

雷達干擾是會干擾車子的雷達，使你無法掌握敵方車子的位置，應該要避開這個項目。

エネルギー+/−

能源＋（像片左）賽跑車的能量增加，能源－（像片右）使能量減低，如果沒有能源就不能射出子彈，發射飛彈更是需要多量的能源，要特別注意。

武器/武器無し

武器（像片左）是讓車子裝載武器，使它能攻擊敵人，沒有武器（像片右）是取掉它的武器，使它無法使用，以隨性就通過的線上，往往有沒有武器標誌。取掉武器後就要注意了。

レール

軌道可以把賽跑車固定在跑道的一定的位置，使它不能左右移動，所以無論在它前面有其麼，都不能閃躲的。

目くらましゾーン

在暈眩，螢幕會搖動不容易看前方，如果遇到這個，只要耐著性子，等到效果消失爲止吧。

コマンド逆転

指令反轉的時候，操作器的操作會變成左右相反因爲不能立即適應，所以如果可以避開，最好還是避開它吧！

Putt-Putt's Fun Pack

爲小孩製作的智育遊戲，和Putt Putt一起玩玩遊戲吧！

爲小孩設計的可愛遊戲

PUTT-PUTT'S是輛敞朋車。玩者可和這個可愛的小人物一起邊享受樂趣邊訓練思考能力。這款遊戲及右頁的『胖熊遊戲組合』都是由 Aumangas Entertainment 公司研發的兒童冒險系列。是這個公司針對3～8歲左右的小朋友所全力製作的多媒體遊戲軟體。

整個軟體共有六種遊戲，分別依其難度被設定爲四個階段，即使很小的小朋友也能夠輕易的進入其中。雖然設計是以親子同樂爲重點，但是如「紅黑棋」和「神經衰弱」也是十分適合成人的遊戲。特別讓人感動的是其軟體的AI（？）。電玩遊戲裏確實有不少的敵對對手不甚聰明，但是PUTT-PUTT'S的智力是不容置疑的；「圈叉遊戲」如果輕敵的話絕對會打成平手，玩「紅黑棋」時一不小心可就會輸給它喔！

不單是畫面可愛，卡通的效果也是非常精彩。

玩起司王時一有失誤就會…

一有失誤老鼠就會登場把起司…

在神經弱衰中只要湊齊圖面就…

只要圖面吻合就會以動畫告訴玩家。

●マルバツ

大概不需要再說明了吧？對手可是很聰明的喔！

●ピンボール

可隨意釘上釘子，碰！碰！地把球打出去

●チェッカー

連成人也會樂在其中。

●チーズキング

對從幼兒時就學習英語的人正適合的遊戲

●神経衰弱

圖片吻合就會有卡通出現，百玩不厭

●パズルブロック

乍看簡單的拼圖卻是意外的困難。

揮軍南征北討、統一日本完成信長之遺志？

「霸王傳」中，一個國家由1座到3座城堡所構成。整個日本共有64個國家和110 座城堡。因此，與他國的戰爭，並非是去奪取國家，而是去攻佔各國城堡。城堡與城堡之間，道路相通，這個連繫很重要。

在諸候或國主所在的城內，每月輪換一次可執行內政、外交和軍事等指令。而對其他的支城，則以評定指令來給予富國，強兵或靜觀等粗略的指示。

指令是靠消耗各武將的氣合值來實行。反過來說，只要氣合夠的話，同一武將可以下多次指令。此氣合會隨著輪換而逐漸增加。而忠誠度愈高，氣合的恢復也就愈快。

在此，依照順序來說明代表性的指示。

遊戲中，不論做什麼動作，大體上都需要金錢（蓄錢）。可是，要存錢除了稅收之外，只有賣軍糧或是攻取敵國等手段。因此，要鞏固國家基礎，內政就變得十分重要。執行開發及商業，可使收成及商業值增加，增加軍糧收入（每年7月）和金錢收入（每年1月）。

另外，爲防止農民造反的發生，巡訪檢視以提高治安度也是重要的策略。

內政指令是政治愈高的武將執行起來愈有效果。此外，內政指令的任何一個，都會消耗的。而且依氣合值的大小效果會有所改變，因此，在氣合儲備充分之後再執行效果較佳。

成爲戰國霸主

這個遊戲的目標是統一日本，其勝利條件有2種。一種是以武力將所有城堡收歸旗下。另一種則是遊戲者的諸候成爲征夷大將軍，而將其他諸候以外交的手段收歸旗下。要成爲征夷大將軍，必須向朝廷進貢，提高對朝廷的貢獻度之後得到官位的授與，再逐漸提升官位。

外交方面，依照敵我雙方的實力，分爲會盟、威壓、恭順3種。如果結爲同盟，在作戰時可請求盟軍支援。因此，需儘量設法和強國結爲同盟。

武將的資料庫中關於背景的畫面。在背景畫面中出現敲鑼的音效，並不十分協調。

由哪位諸侯來當主角？以弱小的諸候來嚐試統一的大業亦有不同的樂趣。

這是遊戲中經常會看到的畫面。能夠一眼看出城堡的所有資訊，十分方便。

依勢力選擇想查詢的諸候，就會顯示出此諸侯的勢力範圍。此畫面是第3劇本中信長的勢力圖。

依指令的性質選擇適當的諸候。例如，關於內政則需選擇政治力高的武將，關於訓練則需選擇戰鬥力高的武將。

在城的下方，顯示著支配此城之諸候的家紋。努力讓所有的城都顯示自己諸侯的家紋吧！

也會有突然的事故發生。受到颱風的襲擊，辛苦培養的國力轉眼間一落千丈。

祕密行動

調略（祕密行動）之中，最常使用的是偵察，也就是將忍者送往敵方城堡，調查敵國的虛實。需常常掌握住相鄰國家的兵數，武將數等動向。此外，內應或暗殺等調略指令，在未明瞭敵國軍情之前是無法使用的。內應或暗殺的成功率並不高，可是成功的話，在合戰時有利作戰。

調略的使用，適合智謀值較高的武將。再者，唯有暗殺這項，知謀值和戰鬥值不高的話是很難成功的。

論功行賞

武將所立下的功勞稱爲勳功。而對武將的戰績加以評價來給予褒獎或是施以懲罰，則稱之爲論功行賞。

勳功在進行內政或調略也會漸漸累積。此外，參加戰爭的武將（即使是防守）也會累積相當的功勳。對於勳功累積很高的武將放手不管的話，便會召致不滿，導致忠誠度下降。因此，有必要隨時觀察各武將的勳功加以褒獎。如此一來，忠誠心逐漸提升，武將的氣合回復也就會加快。褒獎主要是授與稱爲知行地的土地。當然，授與金錢也可以，授與寶物則會提高能力值。

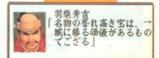
贏得戰爭，擴張領土！

作戰時，需要事前充分準備。召募的兵士，理所當然平時要確實地加以訓練，敵國的軍情要事

與諸大名友好度及朝廷貢獻度一覽。可以棄盟。

偵察成功率不是 100％。有時會只能看到一部分資料。

不送錢朝廷不會頒官位給你。習的官位可賞給部下提高忠誠度。

煽動成功！對方城池統治度下降。引起一揆後，士兵會大量減少。

對剛加入的武將不妨給些賞賜提高忠誠度。

與其它大名同盟之畫面。宛如時代劇之一景。

由上往下看之畫面，不由得有成爲大名的感覺。

先加以調查，注意唯有勝得了的戰爭才打。此外，有結盟國家的話，要請求盟軍支援，或者是利用內應收買敵軍武將以為已用。總而言之，能夠利用的資源儘量利用，務必將受害降至最小。如此一來，接下來的作戰既能夠立即參加，面對敵國的攻擊也能予以抵抗。

在戰鬥方面，以鐵砲為準。說的簡單一點，就是擁有鐵砲數量較多的一方獲勝。因為防守的一方無法離開城堡，所以儘早由遠方加以砲擊，使敵方的兵力與士氣低落。如此，便能勝的輕鬆愉快。

如果戰勝，便可以將敵國的武將收歸己用。有了強而有力的武將，就能成為戰國的霸主。

兵糧方面需連盟軍和援軍的急需也一併考慮，儘可能多儲存些。因斷糧而戰敗就太遜了。

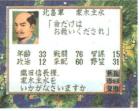
1551年 6月 1日 6時 晴
六角軍 兵 10200 兵 201
織田軍 士 8300 糧 80

合戰開始時的情勢。會因援軍的到達而改變。

織田信長 蒲生定秀
1800 3219

橫條長短表示此戰的優勢與劣勢。需注意與兵數無關。

攻城戰中，防御側以城全體為一個生命共同體，也就是攻擊軍VS城堡的戰鬥。

總之，要有減少受害就是獲勝的想法。巧妙地使用鐵砲亦能在沒有損害的情況下獲勝。

即使是不太管用的武將，也比沒有的好。儘可能多加利用。

近900人的武將資料

此3DO版中，創新的功能之一，就是各武將的資料庫功能。

在「戰國武將列傳」中，能夠看見全部近900名武將的能力值或解說。檢索也很容易，能夠由名字來調查，或者是由能力值來調查。有新的武將收歸傘下的話，立刻由此資料庫調查此武將的時代背景，便能更了解並且愛護手下的武將。

在「傾城美女繪卷」中，收錄精選的12名美人的解說。另外，「亂世人物名鑑」中，雖然沒有武將，但是加入了與戰國有深厚因緣的12名人物解說。

可說是可方便學習歷史的功能。只要再有大事年表的話，就十全十美了！？

既使是只查看武將的資料庫，也保証能成為武將博士。

既然要提供這個「傾城美女繪卷」，就不要只提供12名，應該介紹更多的美女才是。

「亂世人物名鑑」中，有茶販、商人以及南蠻商人等等。在遊戲中販賣物品時登場。

雖爲 3D 射擊遊戲，其操作卻有如飛行模擬。雖然高度無法改變，但是可連續　回旋，當然也可以折回和側轉回旋。

畫面下方的操作台顯示著各類儀錶。依照順序爲您介紹。中央是雷達，能夠把握住本身與敵機的位置。同時，雷達的點線表示飛行的路徑。路徑外便是友軍的攻擊圈，在此區不分敵我都會遭受攻擊。太沈迷於戰鬥，不知不覺地飛出了飛行路徑，便可能意外地遭到不幸。爲了確保安全可要經常注意自機的位置。

操作台左下方的監視器有紅、綠、青三條棒狀顯示。

紅色棒顯示剩餘防護力。當受到敵軍攻擊或是撞到障礙物機身遭到損害，防護力便會降低。當降爲零時，再受到損害自機便會墜落。

綠色棒顯示剩餘雷射。只限於自機使用，當棒長降爲零時，便無法使用雷射。非必要不可浪費彈藥。

青色棒顯示剩餘燃料。燃料用竭，自然無法飛行，一定墜落。

操作台下方的彩色指示燈，顯示飛彈的數目。飛彈可在咬住敵機尾巴時使用。不過，因威力強大且數量有限，對小異形使用的話十分可惜，用在對付異形母體較有助益。

右上方的數字顯示到目的地剩下的距離。並不是到達目的地就過了這一關，而必須把這一關的任務全部完成。不然的話，要重新過這一關。關於每一關有哪些任務，在接下來的部分爲您說明。

對於突然進入實戰會感到恐懼的人，建議從第 0 關（MISSION ○）開始。這是練習用模式，從戰鬥中基本的技巧教起。在此省略。

第一關是埃及。此關的任務是將攻入金字塔所在地的王者之谷，以及將吉查、開羅等都市的異形全部消滅。在此地，電影天狼星中登場的戰車，以及 2 種偵察機的敵軍會出現。戰鬥的要訣並不是靠反射神經來掃射攻擊，而是以打帶跑的策略，將異形一隻一隻引出予以擊斃。當被敵軍包圍時，暫時逃入安全圈，等局勢緩和之後再行拼鬥。此法雖然耗時，卻是最保險的策略。而遭到敵方砲火攻擊時，亦可以雷射還擊。

飛行途中有修護防護力和補充燃料的補給站。方法很簡單，由補給站下方通過即可，通過愈慢補給量愈多。

砂漠或荒野等地形也出現於畫面。因爲是實景拍攝的畫面，所以讓人感覺無比逼真。

追擊敵人翻滾回旋360度。採用杜比立體音效，爆炸聲音太過逼眞而會玩家嚇一跳。

出擊前聽清楚這一關的說明，可不要遺漏到重要的任務。

MISSION 1
埃及

在開羅的最後是攻擊的要塞。此要塞的異形，只要一接近它砲彈就如下雨般飛來。不過，稍微保持距離以飛彈來攻擊，便可以輕鬆將它擊潰。但是，萬一途中任務失敗被異形給逃脫的話，要塞的耐久力就會提升，攻擊的步調會更加激烈，變的十分難纏。總之，不完成任務是過不了此關的。

第二關是秘魯。在峭立的安地斯山脈作戰。此關的任務是將佔據3處險地的異形全數消滅。敵軍的種類及數量增加許多。雖然會感到手忙腳亂，但是，因爲沒有在埃及的要塞，所以任務並非想像中困難。忙不過來時發射飛彈亦可。

此關的最後會出現像金字塔的不明建築物。這建築物的目的將會在下一關中揭曉…。

發現異形蹤影！要攻擊卻怕破壞到金字塔。

砂漠中發現補給站。雖然不美觀，但是卻感到像砂漠中的綠洲一般。

最後剩下的攻擊要塞。會轉來轉去地向我方攻擊。

MISSION 2
秘魯

雖然在埃及的戰鬥是獲勝了。但是對異形來說，只不過像被蚊子叮到一樣。異形的侵略已擴張到全世界各地。

這是圓形的敵軍在分裂。打倒中央的母體，周圍的敵軍也會一起被消滅。

在險峻的山脈中纏鬥。被山陰影下的異形打到就一命嗚呼了！

OUTER WORLD
アウターワールド

MAP HINT 在未知的世界中爲殺出一線生機的生存地圖

在一個暴風雨的夜晚，レスター博士因一個被閃電擊落走火的實驗裝置，飛入了未知世界內。遊戲也由此開始展開序幕，玩者必須在這隱藏了無限危機的世界中，體驗驚險，刺激的冒險之旅。因爲是個非常困難的ACT事件，因此要憑著自己的感覺而進行遊戲是不太可能的。因此在此爲您介紹遊戲中盤的地下洞窟及敵軍要塞地圖，以供玩者參考。

爲了安全的回到原來的世界，而經驗這場刺激之旅的レスター博士。

在監牢中認識的次世界的人。而成爲預料中的伙伴。

從收容所脫出的レスター博士。稍爲助跑一下之後再跳！本來以爲會掉入這無底深淵，沒想到竟安全抵達對岸。

挖地下洞窟

本遊戲中沒有什麼訊息，因此到底要到那兒去才好呢？全得靠自己東撞西衝地四處找尋出路。地下洞窟由①開始。在②右上的牆壁會有波動雷射，躲過射擊之後即可走出通往敵人要塞的通路。使用這條通路前往要塞時，會陷入在某處得重新來過的困境。在完成地下洞窟之內的任務之後再去。

位於最下層右端位置的③，正是此地下洞窟的目的地。前往這條路上會有許多險境。如下雨般傾落的落在地帶，須計算好時間之後再愼重前進。接下來的天井及地面上有洞穴的陷阱地帶時，用雷射鎗將天井的陷阱破壞；地帶上的陷阱則用跳躍而過。經過用雷射鎗無法阻擊到的天井陷阱之下時，不跑步的話會被吃掉喔！如此經過危險地帶之後將③的牆壁破壞掉！

注意頭上落石的落石地帶，不要猶豫一口氣衝過去！

從岩石到另一處岩石前，是否該先做什麼呢？

完成了地下洞窟的任務後，用波動雷射破壞水底的部份。

在③完成了任務之後再回到來時路，利用地層到上層去。在④破壞了水底的部份時，水會蜂湧而來，不要被水淹沒了並往左跳！可逃到通往②的地方！

探尋完地下洞窟之後，通過宛如瀑步般急流阻滯的通道，進入四處充斥著敵人守候的要塞般建築物內。遊戲的醍醐味，在這之後進入高潮。

在無數次苦戰苦戰之後，若到達了下端的「禁止前進！絕對沒命！」的關鍵時刻後，馬上就到了遊戲終盤了，此時最重要的事是絕不可放棄在監牢內相遇的伙伴，他偶爾可幫助博士繼續前進。雖然是個麻煩的伙伴，但若是少了他的幫助可能就無法過關了喔！

從地下洞窟②向右邊的地方。登上樓梯之後即可侵入要塞⑤。

水沒有了，使用這條已可通往的通道，向敵人的要塞前進。

潛入敵方要塞

渡過了已經沒有水的通道後，從⑤或是⑥其中一處都可以侵入到要塞之後。到⑤時，會出現從收容所脫逃出時走散的伙伴。伙伴將地板向左移動，但有障礙物在無法前進。在此將懸掛在⑥的東西擊落，幫助伙伴。

在此要塞內的目的是將位於某處的動力爐找出並消毀！如此一來便不得不算敵人交戰了。對潛伏的敵人用雷射鎗的恐嚇射擊誘出決戰，或是在背後一擊。另外，若是被敵人，撿到時就踢踏敵人，並趕快撿起掉落的雷射鎗攻擊敵人！在⑦的敵人只要趁敵人攻擊的空隙攻擊即可打擊。而⑧的攻防戰只有拼死纏亂打之處別無他法！埋伏在⑪的敵人相當難纏，用正攻法了解無法打倒（加油一點的話，也可能打敗！）。在那兒將掛在⑩的玻璃珠打落在敵人頭上即可。

若是沒有將地下洞窟③的牆壁破壞，便無法在⑨過渡到對岸去。接下來，水底下有動力爐在。將動力爐破壞之後，越過⑪的敵人馬上便可到出口了。一邊迎擊敵人的猛烈攻擊，一邊朝出口前進，此時在出口處在鐵格子阻欄著的危險關鍵時刻。在這裡必須靠自己的力量解決，想出過關的方法也是本遊戲的樂趣之一哦！

破壞掉敵人要塞的心臟部位動力爐。

在⑩的玻璃珠上映著敵人的影子。仔細看準之後向下擊落。

強敵！

突然用波動雷射攻擊而來的強敵。用正面對決解決？

⑦的攻防戰。三重的牆壁接近時會自動開閉。在地板上的白球向敵人轉動的爆戰兵器。

閃射敵人的猛烈攻擊。此時在天井上的伙伴加入，並向左前進。

セクレ/フーミンのおもちゃ箱

美女模特兒

性感女神フーミン魅力大放送？卯起來替她設計張CD吧！

一般適宜

未滿16歲不宜

成人適宜
18歲以上

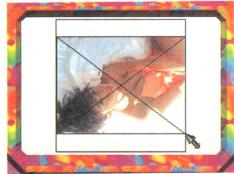
美國3DO總公司製作了一些分級制的軟體。所謂的分級制，在日本來說就是「18 歲以下不宜」或「禁止18歲以下者購買」的限制法。也就是說這個軟體的購買者是有年齡限制的。在美國電影也細分爲許多等級，有未滿20歲不宜的，也有12歲以下沒有父母陪同者不宜觀賞等種種等級。而日本必然也直接受此影響吧。在這一頁中「專屬」這樣的字眼也許再不久就又要活躍起來了。所以，由於分級尚未確定，受此限制，使得這樣的軟體至今尚未能推出。在前期所介紹過的東西其實並非是成人專屬的，而是任何人皆能購買的。

在美國任人皆能購買的以「Everyone」的「E」來表示，12歲以下須父母輔導購買的以「12」來表示，17歲以下須父母輔導購買的以「17」來表示，至於成人專屬的則以「AO」來表示。

屬「AO」版的「SECRE」已出版。Macintosh版是作成像寫眞集似的樣子，而3DO版的則是包裝成CD的樣子。畢竟是考慮到了收藏空間的問題吧。而3DO版的更使用了大量的影片。此外關於製作優劣，預定發售數量之評價也和Macintosh版有所不同，3DO版中還加入了可以按CD的等級順序聆聽原創曲的構想。影片有二種版本，一種是「加油打氣影片」一種是「問候辛勞影片」，原創曲也進步爲影片的形式了。小標題爲「フーシン的玩具箱」

「麻雀狂時代」雖然發售日期及價格仍舊未定但進度已比前次介紹時進步多了。內容爲麻將遊戲。封面爲AVギャル制服編相當煽情。此外、マイクロネット將目標鎖定爲18歲以上級數也將定爲「18歲以下禁止」的限制級

Macintosh如雨後春筍般一窩蜂發售的成人CD唯讀記憶體似乎漸漸褪流行了，畢竟儘是下流雜亂是無法持久的，還是要有些內容才行吧！

在此選擇照片。事實上看來看去還眞沒法子決定選那一張好呢！

看！這個誘人的姿態。這次原本要去現場採訪，卻因爲盲腸炎手術而中止。好可惜！

把這種照片經過調整，貼上標語，在一部份上面塗上顏色完成封面製作。

●『スーパーモデルズゴーワイルド』

「麻雀狂時代」的CD開發中畫面，左邊的照片是選擇對手的畫面。在選擇畫面中可以隨自己意思選擇。右邊是遊戲中的畫面，下面的當然是自己的牌了！

●『麻雀狂時代～AVギャル制服編～』

Macintosh版的「セクレ」畫面。上方爲軟片查對，爲了成爲編輯者，決定一下要採用誰做寫眞集吧！

●卒業～FINAL～

如果說每一個家庭都有一台3DO的話，遊戲就等於是電影，智育軟體就是益智節目。另外，還需要的就是綜藝節目了。而這個『SECRET』就是3DO界的綜藝節目！

以性感偶像受到男性、女性歡迎的フーミン遊戲，其實就是細川ふみえ，在她的幾十組照片中選出一張，將其作些調整並貼上標語作成CD的封面。而在作業的中間，或是播放フーミン可愛的動畫，或是變成小人物フーミン幫著玩家畫線，上色等等。此外也有依封面的作成使動畫的長度變更的意趣。在做這個那個之中慢慢地好像變成在和フーミン一起玩一樣。只是玩3DO就會有那種感覺嗎？其實也不需要太過認眞。也有總共收錄了約150組的「幻燈片」模式可以慢慢觀賞。

在Macintosh所上市的同一系列中也有千葉麗子，眞希望她的3DO版SECRE也趕快上發售！

上面的千葉麗子版加入了聲音。麗子本人好像也有Macintosh。左邊是加上了深褐色的照片（藤崎仁美）感覺相當不錯

天才考古學家赫斯博士失蹤

這遊戲的主角是亞當・阿特拉，為Boston Science Moniter的記者。高中畢業之後就從事記者的工作，而他的第一個工作就是赫斯博士的個人專訪。

而這個赫斯博士呢，自從解開數個歷史上的大謎題之後，就飛上枝頭成鳳凰，名噪一時。只是他的神經質性格實在是讓人敬而遠之，沒有人願與他接觸。可是，亞當畢竟不一樣（主角嘛！），不但成功地做好赫斯博士個人專訪，甚至博士未發表的研究都被他挖出來當獨家報導。之後10年，赫斯博士一直成為亞當新聞的來源，亞當也和赫斯博士成為朋友，直到有一天…

赫斯博士有好一陣子沒有出現了。不但沒有在螢光幕前露面，連學術界招開的會議他都沒出席。身為博士好友的亞當不由得緊張起來，以他記者的直覺他判斷博士必定是出事了！於是他帶著一顆緊張的心，駕著車子開往博士位於郊區的屋子。為了一探博士的行蹤。

這個遊戲的來龍去脈就是這樣。事實上開場畫面的最後一幕就是車子停在博士門口的畫面。最大的特徵想必玩過的人都知道，也為其豐富的多邊形構圖讚嘆不已！不但是主角，連物品和傢俱都是用此方法構成。仔細的玩家不妨仔細看看亞當的臉，還有表情變化呢！

身負重大使命的亞當冒險潛入博士家後會遭遇到許多莫明其妙的攻擊。這些機關之巧妙，真實會讓人感到擁有3DO是多麼地幸福！

赫斯博士到底在哪？是生是死？一切全要靠睿智的玩家您了。

1952年某日的報紙大大讚揚博士的功績。

好像是某名畫的感覺。看台詞不由得讓人沈重起來。

赫斯博士家。內部也是以多邊形構圖。

停在赫斯博士家門前的車。快進入遊戲了！

跳躍時用俯視較好。

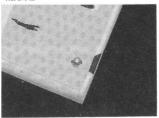
發現的道具就像這樣團團轉。

調查道具之畫面。看起來好像有玄機，可是建議你不用花功夫去研究。

房間深處的視點。按上鍵時亞當會走到前面。

這個角度按上鍵也是會走過來。左右方向是相反的喔！

為 1F 的平面圖。在 1F 找找看，應該找得到。

這樣一來雖然一目瞭然，但就失去了多邊形構圖的味道了。

這樣人物的動向就一目了然了。可別讓大鐮刀砍到主角了。

發現銀鑰匙，要拿來開哪個門呢？一個個試試吧！

看不到腳邊的家具，故不知道而無法前進。

在此視點中，由於沒有任何障礙物，所以…好自為之吧！

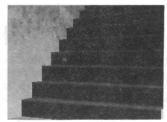
進入之後也沒人應聲，只有回音到處飄蕩。

穿過某個門之後，突然切換至此視點。可能有什麼事要發生了！

哇！居然有大石頭滾過來！快找個地方躲起來！

稍一不小心掉落洞裡就 Game Over 了。

在這裡躲開岩石。可是要相當的敏捷才辦得到的。

岩石滾進洞裡，終於可暫時鬆一口氣了。

1　階

一樓：在這一頁所標示的各個房間的號碼，即是在選擇上的房間的號碼。各房間的名稱亦同。

在遊戲開始之際進玄關大門後的走廊，並未記載在此圖上。最初進入的是爲右圖中①所示的大廳。太急於跳出的話，將會被從天花板掉下來的技形吊燈幹掉，所以在此稍作休息後再走的話比較好。

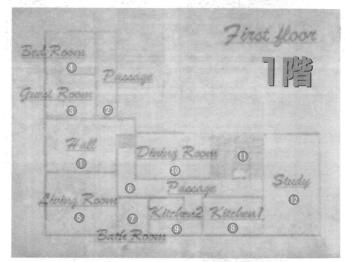
掉落在眼前的技形吊燈。記住其爲不吉之物，撥開碎片，打開門

① 大廳

大廳在這個大廳掛著有赫斯博士與夫人的畫像。雖然一眼即可找到往二樓的樓梯，但因踏板已腐爛，因而不能登上二樓。在此首先查查已不動的時鐘，取得鑰鎖。如此一來，即可轉動時鐘以及館內所有的裝置。

② IF大走廊

一樓大走廊：在中途有一大陷阱，成爲自由往返的障礙，但是此陷阱，可藉著打開位於某處的開關而加以清除，暫且可從陷阱前的房間逐序調查下去。

③ 客房

客房有插著乾燥花的花瓶，空的花瓶。畫框內有的畫房間裡與花有關的室內裝飾令人印象深刻。事實上此花即爲從這個房間向前進行遊戲的關鍵。取得乾燥花與空的花瓶之後，重點就在於如何去組合。

重點在於如何使用此花瓶。考慮與乾燥花的組合方法吧！

④ IF走廊

一樓寢室爲一較大的房間，以一樓的示意圖爲開始，仔細地搜索房間內的書架，書桌等。最重要的是不要忘記取得幾個重要的道具，此外亦應注意的是這寢室的門僅可單向通行，貿然闖進，可能出不來。

此房間並無特別的機關，大略調查，取得道具後，即離開。

5 IF起居室

一樓起居室：在往裡行去的門前，放置著櫥櫃而不能通行。因此為了打開此一道門，有必要找到在此房間內的秘密開關，在此可活用B按鍵的功能。

可以將阻礙的櫃子拉至牆壁邊去。但仍無法打開門

6 IF臥室

一樓走廊：一來到這個走廊時，大石頭突然滾過來，此時切勿慌張，稍稍地向旁閃避，即可輕易避開。在這走廊有好幾扇門，可從被打開的門，依序搜索下去。

不慌不忙地在廚房前躲過岩石吧！但亦不可忘記按B鍵猛衝過去。

7 浴室

澡堂：在這房間內，難以應付的圈套。一進入的同時，門立刻關閉起來。內有2 個淋浴旋鈕，一個為打開門的旋鈕，另一個為打開水的旋鈕。當選擇到打開水的旋鈕時，Adams即會溺死。但是若迅速逃離的話，即有可能得救。

即使水流出，但只要在水流滿整個房間之前，從門逃出即可得救

8 廚房

廚房：在房間的正中央有一大陷阱。在此，把放置在房間正中央的桌子推至陷阱中看看。照道理，此桌子的寬度應與陷阱寬度最狹窄的地方一樣。通過此一陷阱時即可找到一櫃子，櫃子中有斧頭。這櫃子的門，非從正面打開不行。

如圖所示，將桌子推到陷阱之上當成橋，即可通過。

須稍有訣竅方可取得斧頭。將注意力放在位於櫥櫃的二個地方。

9 備餐間

備餐間：這個房間，並沒有特別的陷阱。在牆壁邊排列著酒櫃，酒櫃中放有酒瓶。此時，切勿忘記取得放置於酒櫃中的幾項道具。又，在此Adams雖說「想在此稍作休息」但可不理他。

10 餐廳

餐廳：進入時，應先取得桌上的燭台。一取得放置於壇上的石版時，地板即下陷。以謹慎的步伐即可通過此一陷阱

取得石版三同時，房間的地板下陷，成為一陷阱。此情形連Adams也大為震驚。

11 樓梯

樓梯：在一樓大略搜索過後，即從這樓梯登上二樓。反正隨時可回到一樓，就先繞到二樓看看。

上了樓梯，即使不操作，也可向上行去，但在上面似有什麼機關在等著。

12 書齋

書齋：一旦登上二樓後，即來到這一房間。但因通往一樓走廊的門打不開，唯有利用密道。

房間內，有許多櫃子、在此可取得多項重要的道具。也順便查通氣口的鐵絲網看看。

為微暗可怕的書房，但在這裡有重要的情報

2 階

2樓：一登上二樓，首先在走廊可看三個門。在這三個門中，由於往正中央資料室的門被上鎖，所以暫且擱下不管，先從畫廊或倉庫開始搜索。

雖然博士的府邸爲二樓建築，但達到二樓時，遊戲亦只進行了3分之一而已。除了一、二樓之外，還有地下的部份。事實上往地下的入口即位於2樓。

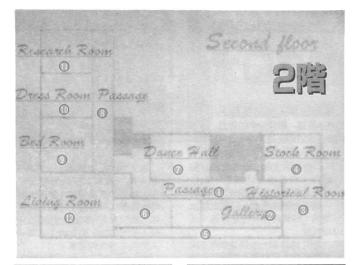
然而，在地下究竟有什麼東西呢？那可得綜合在此之前所找到的赫斯博士日記等得到的情報，才大概可推測出來。有關府邸的地下，在此暫不寫出攻略，希望玩者以自己的力量解開ハウザー博士的失蹤之謎。

1 2F走廊

二樓走廊：在走廊的正中央有三支長槍，因此無法通過。然而即使不小心靠近亦無須擔心被刺中。在長槍旁可找到一張紙片，上面有赫斯博士的驚人消息。鑰匙在長槍對面。

一到某一位置，長槍自然出現，阻擋了去路

長槍的對面，從這屍體找到了鑰匙。這可憐蟲似乎是先前潛追來的人。

2 畫廊

畫廊：畫廊內所掛的畫是眞令人害怕。所顯示的氣氛令人不願久待。稍加觀察就發覺，令人毛骨悚然的眼睛，各自凝視著某個方向。因此，進入後，立刻從右邊的圖畫依序查明下去，即可找到鑰鎖。拿到鑰鎖後，立刻逃出房間。

可怕的畫，不由得讓人不想直視，但請忍耐觀察看看

3 資料室

資料室：這個房間，展示著很多博士所挖掘到的東西。一進入此房間，赫斯博士的姿態，突然出現，但又立即消失。無法明瞭其原形。

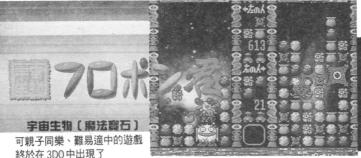
可從這個房間的壁畫上取得2樓的設計藍圖。

在這個畫似乎有玄機。像這樣的使用刀子...

4 倉庫

倉庫：油漆剝落的牆壁微暗的倉庫，排列著很多櫥櫃。就如同倉庫的名字一樣，放置有散彈槍，打火機等很多的道具。此外，因排列著一大排的櫃子。不要忘記取得道具。又其中的一個櫃子。是隱藏的梯子，下這梯子，則可到達一樓的書房。

一大排的櫃子。很多的道具，切勿錯過。

可親子同樂、難易適中的遊戲終於在 3DO 中出現了

像行星一樣轉動的畫面，OPTION 可從各自的三種中選擇BGM與BG（背景）。

可1人遊戲及對戰遊戲。接上二個遙控器，玩一下熱鬧有趣的對戰遊戲吧！

「俄羅斯方塊」型的遊戲目前雖是主要基本型的商品，但以 3DO 的獨創作品也登場了。其非一般的湊對或連鎖。只要進行此遊戲，即會發覺其相當合適，且很有趣。

定價 4800 圓。不管是女孩子或小孩都可以 3DO 輕鬆地享受此遊戲軟體。那麼，就立刻介紹其內容。

氣派的 tech 系 BGM 與標題畫面同時出現的。劇情可分爲 1P GAME 、 VS GAME 、 OPTION 。而所謂的 1P GAME 事實上有兩種。其一就如同名字一樣，獨自玩到最後，另一爲 2 人各自擁有二個 pad 。接著，VS GAME ，則爲兩人對戰的模式。依落下的速度，可分爲 3 個階段。ビギナー（稍慢）パンピー（普通）與デーマー（快速）。所謂パンピー，則爲一般ピープル的略稱。而劇情進行到最後，相當有趣。僅在右頁介紹全部的三種。

人物可稱爲此遊戲之主角以フロポン君爲首，全部有 5 個人物，通常以蛋的狀態落下來。相同的蛋排列成 4 個正方形時，即變化成各自不同的人物。這人物只有在相同顏色的蛋消失後，才有清除。而在消失之際，人物產生各自的效果。

進行遊戲時，只要在縱或橫的方向令 4 個相同顏色的蛋連接一起時，即可清除此蛋。可清除的形狀若是直的或拐個彎均可。蛋以 3 個連成一起的狀態一個一個地從上方落下來，所以，只要將蛋串聯，即可清除。而蛋累積到上方的話，遊戲即結束。此遊戲的要點在於熟悉落下的模式與抓住各個人物的特點。

落下的模式，共有 8 種。首先以拐個彎的 4 個模式落下來，所以，使其回轉到適合那時的型態落下。看似複雜，但習慣的話，即可順利完成。

由於人物的不同，在左頁給予說明，但也有不希望像メダパン君一樣來到這邊的。例如決定清除 4 個被堆積的一堆蛋正中央附近。一那樣做，堆積在消失部份上方的蛋即落下來。而掉落下來的蛋，有時碰巧也與隔壁形成 4 個相同的蛋，如此即可幸運地用清除。這偶然的連鎖很幸運，但相反地亦有メダパン君形成的不幸情形出現。當然這樣的時候正是此遊戲軟體的魅力與趣味之處。現在就展開，環繞著人物的激烈對戰吧！

可愛有趣的主角們

將蛋排成 4 個正方形時出現的主角們，眞是可愛的令人哭笑不得。消失時的特徵如下所述。

●フロポン君

IP: フロポン可將上下左右四角計 12 個蛋消除。
VS: 使對手落下一個メダパン君。當然對手臉色不會太好看。

蛋

●イソピン君

IP: 接下來落下的蛋變成與 3 個顏色相同，相當容易消除。 VS: 將對手的競技場的下方增加一段。對手快火大了吧！

蛋

●ニコペン君

IP: 將自己競技場的下二列份的蛋消失。眞是太感謝了。
VS: 將對手的競技場的下方上昇二段。對手當然會不高興，最討厭的也是這個吧！

蛋

●メダパン君

IP: 在自己的競技場上落下一橫列的蛋。蛋可種都有。
VS: 與 IP 相同效果。當然很不高興但不清除又不行。

蛋

●ネコプン君

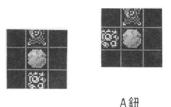
IP: 將自己競技場的下一列的蛋消失。 VS: 與 IP 相同效果。令人興奮的效果，但別做太多。

蛋

注意，請不要在自己的地方作成メダパン君。

早些消掉フロポン君。將メダパン送到右邊的範圍。

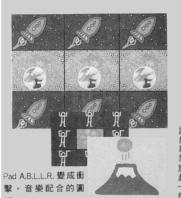
好不容易將メダパン君送到右邊的範圍，但是蛋在兩邊都已堆積到上方了。

落下規律及回轉方法

剛開始的規律是直角形的4種類之一

即使是附贈遊戲也是很好玩哦！

雖然是附贈遊戲，但實在是太有趣了，所以一定要介紹介紹。附贈遊戲及其音樂全部3種。每一種遊戲都很簡單，可找一大堆朋友，大家在家中熱熱鬧鬧的一起遊戲！隨便調適一下玩フロポン君的用腦、用眼的緊張氣氛！

Pad A.B.L.L.R. 變成衝擊。音樂配合的圖解。

誰大概都知道，此遊戲爲配合著聲音「舉紅旗，舉百旗！不要放下白旗，放下紅旗」那樣的放下或舉起紅或白旗的遊戲。一得到一定的數目，即表示得分。

目的在於對付奇怪的老頭守護年輕的女孩。連打A鍵，累積力量後，攻擊老頭。

Alone in the Dark

暗夜哭聲

爲一融合東西之恐怖動作冒險遊戲。在此特將全部3層做一番介紹

MAP　HINT　3F、2F、1F攻略

3階　先讓你輕鬆一下

廊下
寝室
バスルーム
書斎
物置

物置

在此可得到的裝備有弓和油罐，如果找到了，那實在很幸運不過，因爲沒有箭，所以也派不上用場。順便告訴您在這裏怎麼找都找不到箭的。油罐則使用在燈上。可是這個東西也因爲沒有可以點火的功具，所以…，好玩的還在後頭。

庫房搜索完畢了的話，請小心移動到別的房間。

是個架子。怎麼好像有很多雜七雜八的東西。不過可以使用的只有弓和油罐而已。唉！有更多可用的不是更好嗎？

書斎

門旁有只箱子。確實地說，是個很像箱子的箱子。不出所料果然打不開。有鑰匙就好了，告訴你，在桌子裏。打開箱子會發現有隻佩刀藏在裏面。要提醒你注意的是這刀一用就壞！就在想往下一個房間出發的時候，怪人出現了。要不要用剛剛拿到手的佩刀來用呢？你自己決定吧！說不定會壞掉…。

找一下書桌看看。色情書刊該是不會有的，不過應該有鑰匙才對。看！我就說有吧！

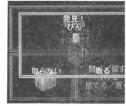
寝室

進入之後會有怪獸出現，可以把牠打倒，也可以躲起來逃開。有個抽屜會出現，當然，這個意思就是要你打開它，可是這個也不出所料，打不開。需要鑰匙才行，鑰匙不是放在拖鞋櫃裏，而是在花瓶中。它長得很像瀨戶陶瓷的存錢筒，把它摔破，鑰匙就出現了。以此打開抽屜，會跑出二面鏡子。這個鏡子千萬不要打破。如果破了的話遊戲就無法進行下去囉。

在這裏找到的2面鏡子，好像是香菇一樣的東西，非常的重要，千萬要好好保管。

バスルーム

無論誰家，浴室中好像都有放著急救箱的樣子（胡說八道），在此處也有急救箱。果然是急救箱，不會再有鎖了。打開來看看嘿！出現一個小瓶子。就是這小瓶，是您回復體力的妙藥，一口氣把它喝光吧！

喝完的空瓶，請分類成不可燃的垃圾，丟到此館的入口處。啊！這是錯誤的資訊。

廊下

怎麼！在走廊有個奇怪的傢伙在哦。哎呀！該不會是英語教材的推銷員吧？其實是隻怪獸。這個傢伙很強哦！就是打不倒！在此派上用場的是那「未磨亮」的鏡子。「未磨亮」是多餘的廢話啦！不過，在彫像底下各放一枚試試！

把鏡子放在彫像下，如此一來怪獸便會消失地無影無蹤。這麼有用的鏡子倒是第一次看到

2階　恐怖的藏書室

到了二樓你高興也好，但千萬不要和樓梯間的鎧甲有什麼瓜葛，因為它很強

在椅子上模模糊糊地有什麼東西在的房門也就是有幽靈的房間。要取得留聲機，火鐽、火柴盒，以及來福槍的彈藥。除了火鐽之外都是些很重要的東西。

樓梯旁的房裏，一定要取得暖爐上的筆記本來放著。這個房間的隔壁就是浴室。什，什麼！什麼東西在浴室裏面！這個傢伙超級厲害，別跟牠打！只是，要確保拿到水壺和急救箱。

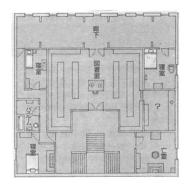
再更深入進去則還有一間睡房。點個燈照一下吧！先前拿到的火柴派上用場了。在此處的小型塑像就是先前遇到的鎧甲的鬼魂，一定會撞上這傢伙。鎧甲所使用的劍，可以拿來當作武器使用唷！好，那麼書和彈藥都到手了的話，往下一個地方移動。

斧頭從畫中飛出來了！此時要用毛毯把它蓋起來。遇到箭的攻擊時就用箭來應戰。箭在一樓。在睡房，可以找到贗品書，羊皮紙和鑰匙。找不到？請再找找。提示您和時鐘有關。

接下來，啊！總算到了圖書室。對付這裏的怪獸，只有逃跑這個辦法。書架的某一部份是個隱藏式的窗子，若將贗品書擺放在某個位置上，就可以進到下個房間，在此處，您可以得到護身符，三把短劍，羊皮紙，和書。提醒您小心「讀書陷阱」。

坐在椅子那模模糊糊的婦人？絕對不可以靠近，一碰到就只有死路一條。

推倒鎧甲唷！把像拿起來丟嘿！看，如何？鎧甲已不是鎧甲了。我啊！暴力狂是也嘿！嘿！嘿！

1階　才一半而已

在一樓樓梯旁有間有影像的房間，可以發現三支箭。這些再配合上弓，就能發揮出不錯的威力來。

肚子餓了吧，到廚房去。不知怎麼慢吞吞慣了。在廚房有2把刀，應該還可發現湯和火柴盒。這份湯可不是為你預備的哦是為怪獸預備的。不過，吃吃也不要緊的。

在兩間庫房裏可發現鑰匙，餅乾、油罐、鞋櫃中的左輪手槍，以及桶中的水等等。這些也都是很有用的東西。餅乾很美味哦。

接下來，餐廳，這兒就沒啥裝備了。但有好玩的，你可以試試餵跑出來的怪人湯喝，很好玩哦！

接著的房間裏的香煙，要用水壺把它澆熄。在有香煙的房間和書齋內可以到手的裝備有：打火機、唱片、和書。這個人眞是擁有很多東西。

還有個會跑出海盜的房間。這個海盜是サルティンバンコ出身的，身輕如燕，用飛行的道具是打不倒他的。必須用劍和他好好地對戰。打倒海賊的話，會得到鑰匙。

留在最後的是舞場，在此以留聲機＋「死亡舞蹈」，讓幽靈們跳舞。然後躲避不要碰到他們，去取暖爐上的鑰匙，這把鑰匙是做什麼用的呢？如果是聰明的讀者們，想必知道這是為更下一步的展開而準備的了。這個遊戲令人意料不到的難。稍稍不順便會喪命。希望你能將「小心謹慎」這個熟語銘記在心。

怪人的餐廳，餵牠們喝湯的話，牠們會乖乖靜靜地向坐位靠近，湯裏是什麼料呢？不是青菜，是人肉。

香煙的煙非常厲害，稍一不慎就會被傷到。先前冒著危險得到的水壺在此就派上用場了。

利用機關來守護來訪者爲一動作性高之冒險遊戲

Martin 家的秘密

在位於湖畔的 Martin 家的別墅，發生了多起年青人相繼失蹤的事件。眞相不明，目前正由叫SCAT的特別搜查隊追查事件的眞相。

經由S.C.A.T.暗中調查的結果發現別墅的確隱藏了某些系統。此系統爲裝置在別墅的監視攝影機以及與監視攝影機連線的機關。Martin 一家似乎與年青人的失蹤有密切關係。S.C.A.T.立刻決定侵入此系統，以期可從外部控制。但是，啓動機關的密碼無法從外部更改。只有 Martin 家的人有能力做更改。

而今夜，Martin 家再次地邀宴年青人。其中叫 Kelly 的少女爲S.C.A.T.的隊員。任務是監視Martin家。Kelly 對著監視攝影機打訊號。似乎相當可靠，然而，當然亦不可能顧及到別墅內的每一角落。只有從外部監視別墅內，且由操縱機關的玩者守護受訪者。

玩家透過監視攝影機，監視別墅內的樣子。在起居室，大門口等裝設有監視攝影機的共有八個地方。但是，一次僅能監視到一個場所，所以只得以游標鍵與A按紐變換監視場所。監視別墅內時，發現妖怪「Ogre」陸續後入別墅內。玩家要啓動機關逮捕Ogre。一怠忽職守，而讓Ogre逃走的話，最後將遭隊長Sims撤職，此時遊戲即結束。

爲了解開事件的眞相，S.C.A.T.向著位於湖畔的Martin家行去

當儀表達到紅色區域時，按下開關（B按鈕）即可啓動機關。但是，若開關控制與機關的Access Code的顏色不配合，即使有一點誤差，機關亦無法啓動。況且 Martin 家的家人亦常常變更機關的Access Code，所以當發現有關機

訪問者 人物介紹

凱莉：爲了調查凱莉的祕密而潛入的S.C.A.T.的隊員

梅高：非常有精神的年青人，舞會時以單手唱歌

辛蒂：在這次的受邀當中，不太受注意的老實少女。

貝特：Martin家的主人。以溫柔岑止歡迎受邀者。

席拉：貝特的妻子。與貝特同樣的拳止歡迎客人。

傑夫：Martin家的長子。好像是很爽朗的人，其實…

亞修雷：因爲很像東尼以前的女朋友，所以被東尼解救了。

麗莎：在浴室中被很多的Ogre襲擊，一定要給予幫助。

達尼：莉莎的弟弟。好奇心很旺盛，獨自排徊在別墅內

莎拉：Martin家的長女。招待年輕人到別墅的罪魁禍首。

東尼：Martin家的表弟，對吸血行爲擁有罪惡感

艾迪：爲住在別墅隔壁的人。注意到Martin家的祕密。

關的談話時，應仔細傾聽。掌握 Access Code 變更的情報時，用 C 按鈕選擇變更後的顏色即可。

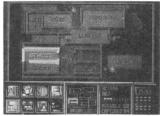
剛開始時 Ogre 數目不多，受邀請者尚不致於碰到它。

但是，隨著劇情的進展，Ogre 漸漸地增多。於是別墅內處處都可看見 Ogre 成群出沒，襲擊受邀請者。假使受邀請者遇到 Ogre 襲擊時，必先給予保護。Ogre 假使無法給予保護時，遊戲即告結束。其次也有弄錯時間，而使受邀請者陷入機關。在此情形下，遊戲亦結束，所以請注意。必須要充份了解劇情再玩此遊戲。

劇情到最後時， Martin 家人終於開始行動。其原形爲吸血鬼。目標在想吸取受邀者的血。而 S.C.A.T. 的成員中，已有幾人被犧牲了；剩下的人立刻與 Martin 家人決戰。在這最後階段，因故事劇情轉換相當激烈，所以遊戲者也並須快速地轉換監視攝影機，否則會來不及。

05:40 玄関

12:38 浴室

Martin 家人談到有關機關時，有可能變更機關的密碼，非得仔細 傾聽不可。

預先掌握 8 個監視攝影機被配置的地點，即可掌握任 Ogre 或 Martin 家人的行動。

經常地思索 Martin 家人正考慮著什麼事呢？以期達到完美結局。

無法確實逮捕 Martin 家人的話，即使故事進入最後階段，亦會導致如圖的悲慘結果

出現之時間表

時 間	場 所	時 間	場 所	時 間	場 所	時 間	場 所
00：12	一樓大廳	05：40	客廳 CC	12：38	浴室	19：08	一樓大廳
00：27	大門口	05：55	起居室	13：16	一樓大廳	19：21	起居室
00：35	臥室	06：10	一樓大廳	13：30	客廳 CC	19：57	客廳
00：43	浴室	06：19	二樓大廳	13：56	客廳	20：13	起居室
00：49	浴室	06：50	二樓大廳	14：10	大門口 CC	21：20	臥室
01：07	大門口	07：05	廚房	14：40	二樓大廳	21：32	車庫
01：23	廚房	07：28	臥房	15：05	客廳	21：45	廚房
01：39	客廳	07：42	車庫	16：28	車庫	21：53	二樓大廳
02：58	客廳	07：51	一樓大廳	16：38	二樓大廳	22：10	二樓大廳
03：14	一樓大廳	08：02	臥室	16：45	大門口	22：23	一樓大廳
03：26	臥室	08：14	二樓大廳	16：59	一樓大廳	23：05	二樓大廳
03：32	大門口	08：27	一樓大廳	17：13	臥室	23：18	一樓大廳
03：42	一樓大廳	08：39	臥室	17：26	大門口	23：35	起居室
03：48	車庫	09：00	起居室 CC	17：38	二樓大廳	23：53	車庫ジ
04：12	二樓大廳	09：11	起居室	17：48	起居室	24：03	起居室
04：23	浴室	09：22	客廳	17：56	浴室	24：18	一樓大廳
04：39	臥室	10：48	二樓大廳	17：59	二樓大廳	24：32	臥室
04：55	大門口	10：54	車庫	18：13	車庫	24：53	浴室
05：04	大門口	11：00	車庫	18：16	車庫	25：12	二樓大廳
05：32	臥室	11：31	一樓大廳	18：26	客廳		
05：38	車庫	12：04	起居室	18：35	起居室		

創造家的順序

景色的選擇
一間房子只能選擇一種景色，景色決定整個房子的氣氛。

決定房間的格局決定
所做房間的形狀或大小及在家中的位置。

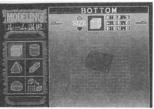
內部裝飾①
決定天花板、牆壁、地板的圖樣及窗戶的形狀。

內部裝飾②
分配窗戶、門、樓梯的位置。此外利用隔板改變房間的形狀。

內部裝飾③
在房間內裝飾上喜歡的家具或小飾物後房間便設計完成。若還要製作其他房間的話就再回到第2步驟重新來過。

模擬模式
在實際做好的房間中到處走看看，若覺得不滿意的話再重覆3～5步驟，加以變更。

所謂生活舞台是讓人們想要住在自己設計的屋子中的願望能在展覽中加以實現的軟體。先利用多邊繪圖將家具等資料描繪出來，可在設計好的屋中巡迴走動的模擬模式能夠讓你覺得好像眞的住在那個房子裏似的。雖然沒有設計房子的外型，但其內部的眞實度是值得一看的，而且還可以在裏面自由移動。當然也可以隨心所欲的打開門到隔壁房間或爬樓梯到二樓去。

房間的作法在習慣後便覺得很簡單。最具體的是，決定房子的大小，選定牆壁的圖樣後，隨自己意思將選定的樣式張貼在建材測繪圖形上，家具等也儘可能夠事先選好。樣子像孩提時玩的積

排列在左側的爲待選的房屋形狀，細長形的可以用來做走廊，若要做小房間的話也選擇這一項吧！

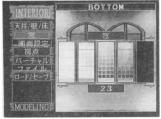
決定房間位置的畫面。好像是模仿立體俄羅斯方塊遊戲的畫面。按下L、R鍵可以將房屋旋轉。

景色的選擇畫面，可以選擇從窗戶看出去是海中或城市等種種畫面，每一種都很漂亮。

選擇景色後可以捲動畫面加以確認，眞到能找到滿意的景色爲止再確實選定。

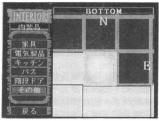
想佈置許多房間的畫面。但是好像只能做到2樓，不知能否再往上做。

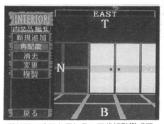
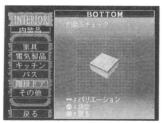
決定牆壁模樣爲組合式的畫面。實際上也有許多很奇怪的圖樣。

決定天花板、牆壁、地板的模樣後可在這個畫面裏重新核對一次。不滿意的話也可以在這裏更改。

拉窗也有4種種類，貼上紙張後便看不到外面的景色了。

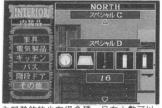
本軟體由台灣松下電器獨家代理

木或方塊那樣有點複雜就是。利用 3DO 多邊數據繪製完成的家具不論從那個角度，即使從下面看也像極了眞實的積木。

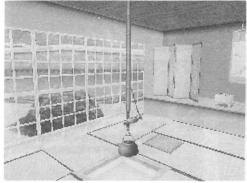
實際上日語版生活舞台也增加了新的東西試著利用榻榻米多設計一間茶室吧！

從旁邊開始舖榻榻米。爲上視點。

地板的完成畫面。整個房間更有形了。

裝拉門。爲了方便起見，可將視點變成四方。

1 × 1m² 之方塊。正面與地板同大小，側面則同牆壁。

窗戶就像這樣。也有由好幾部分構成的，也有可用一半的。

視點變更畫面。放置東西時由照相機的地方看過來，再放置東西。似乎較少使用到由下往上看的視點。

內部裝飾物也有很多種。只有小數可以變成極特別的東西，因爲也有血痕可供選擇，所以也可以做鬼屋、

雖然也想在壁龕裏放入許多東西，但覺得有點煩雜。把盆栽消掉吧！

要在北面的牆壁掛上掛軸時要變更視點爲由南方看起，這樣高度也可一目瞭然。

做爲例子的房間完成後的圖片。仔細看的話這個房中並沒有電氣製品，不要太介意細微的地方。眞想悠閒的待在這個屋子裏。

從別的方向看看完成後的同一個房間，好像少了什麼似的，如果在拉門那邊也做個房間的話，就可以到隔壁房間去了。

ファイアボール Fire Ball

LIVE! 3DO MAGAZINE

有眞正彈珠遊戲有的，更有眞正彈珠遊戲沒有的

火球彈珠台〔超級彈珠台〕

此一火爆小彈珠讓人感覺就像在玩大型彈珠台一樣，因爲是從斜面的視點所構成的畫面。

雖可在全部五種的彈球台上玩，但只有第五關，非清除完1～4關的彈球台（各台有各不同的清除點，一打出超越其清除點的分數時，即算清除一關卡）不得進行第五關。從清除點與各台的難易度來判斷的話，可知須花費相當時間方能清除完4台的彈球台。

得高分的重點在「ORBIT SHOT（球通過台上的路線）」或「HOLD（球進入台的洞中）」時，或點亮Light plate（一擊球就發光的部份）時，即可得高分。

若以更高分爲目標的話，組合各要件，僥倖地滿足某一條件的話，即可闖入「FIRE MODE」中，猛加得分。所謂某一條件，係指讓球通過或進入位於各彈球台上燈光閃礫的地方，而點亮全部即可。

除此之外，亦隨著各台而產生各種結局。然而事實上，尋找攻略亦較簡單。因在彈球台時有箭頭符號忽明忽暗，其代表著應滿足條件的地點，當球通過，或進入，燈即亮起，所以很容易了解。然雖說容易了解，但因其到達該條件的路程很難，所以希望玩者有所覺悟。且各台所符合的條件，地點都不一樣，所以希望玩者以自己的力量獲得更高的分數。

第一關一所謂「MORE BALL」係指當超過清除點時，即進加一球。

全部五種的彈球台。清除完畢的彈球台，其框框呈紅色，所以可分辨清楚。

第二關一球進入洞中，即成爲「HOLD」的狀態。此時並未決定再被彈出的球的速度。

第三關一在此關，球通過位於右上或左上的路線時，即形成「ORBIT SHOT」。

第四關一「KICKBACK」係指球從位於彈球台兩端的ballout回來。

第五關一有一唯一管狀的「FREE WAY」非得清除1-4關後，方可進行此關

本軟體由台灣松下電器獨家代理

HINT 各舞台的火爆模式輸入法

若能使火爆模式（ファイアモード）成立的話，不但可取得大量的獎金，火爆模式的當中還可取得較普通相比不可能取得的高得點。但各舞台的不同，火爆模式的成立順序也頗複雜，在依順序從序幕 1 至 4 一一解說。若能參考此資料，到此一直為得點而傷透腦筋的人，也可順利進入第五舞台。

另外，成立火爆模式的順序進到一段階時，彈珠台上的燈會不知在何處亮起，因此無論何時都要記得在何處亮燈，如此便可使火爆模式的成立更為輕鬆。舞台 3 可輕易地成為火爆彈珠。

STAGE 1

用彈珠去打 4 個用黃色畫圈起來的燈板，將燈亮起來，用讓彈珠去通 3 處用紅色標示的小道，就會變成火爆模式。

當FIREMODE時，球一進洞，即可取得高分。

STAGE 2

用彈珠通過黃色標示出來的 3 處小道後，再通過紅色標示的 2 個地方，再一次到黃色標示的 3 個地方，最後讓彈珠通過右邊小道。

關卡經由通過路線順序的不同，得分亦產生相當差異的

STAGE 3

讓彈珠打進用黃色圓圈圈起的洞內 3 次後，讓彈珠通過紅色標出的小道，火爆模式即成立。

比較簡單地，可完成MARCHBALL與EXTRABALL

STAGE 4

將黃色標示的燈板 7 片全點燈後的同時，紅色標示的小道通過 4 次以上後，在該外側的小道之前，黃色標印的洞打進彈珠。

擊球進入全部的LIGHTPLATE時有獎賞。

MISSION 3
ロサンゼルス
洛杉機

第 3 關是洛杉磯。在這裡西海岸亦被異形所侵襲，許多人被囚禁在異形建造的監獄之中。沒錯，在秘魯建設中的金字塔正是異形的監獄。

已經有英文版的人應該也會有同感，覺得第 3 關才是難關。敵軍頑強，任務複雜，在美國無法過關而每日以淚洗臉的人似乎不少。

任務有很多，首先是將飛行路徑上的拉斯維加斯、里巴塞德、帕沙地那、巴邦可等各大都市裡群集的異形全數消滅。

其次是解救被囚禁在監獄中的人犯。爲此目的，必須先破壞監獄四個角落守衛的威力碉堡。監獄在里巴塞德和帕沙地那各有一座，而在最後的洛杉磯則有 3 座。當然，有可能會失手炸毀掉監獄而含恨九泉。

最後的任務是守住防御通信回路。不可以讓設置在中央的發射塔台，以及在洛杉磯的超大型衛星大線有所損傷。

任務雖然嚴苛，多的是機會去嚐試。一旦過關，故事又是另一個新的局面。

右手邊看見的圓筒形建築是核能電廠。被破壞的話就成了驚天動地的淒慘事件。

監獄以及包圍它的威力碉堡。怎麼全部的異形都變得如此聰明。

左右方來的砲擊激烈異常，似乎根本無法向前推進。不過，稍待一會兒砲擊就會停止。

防守洛杉磯的指令戰鬥機。即使發射飛彈也能夠閃開擁有超級機動力的難纏角色。

異形眞正的目的是？

玩家們成功地阻擋了異形的侵略了嗎？與異形的戰鬥將會愈演愈慘烈。

接下來簡單地爲您介紹第 4 關及以後的內容。

第 4 關是英國。同志郝沙被異形給擊落。能夠順利救出郝沙嗎？

第 5 關是夏威夷。在此關，最大的任務就是救出航空母艦甘乃迪號。途中，故事出現大轉機，就是巨大挖洞機的出現。到底這個挖洞會挖出什麼呢？

解開謎霧就會發現驚人的事實。異形的眞正目的的什麼呢？用您的實力去發掘吧！

99.9％逼眞度的格鬥遊戲終於出現了！哇！興奮得鼻血都噴出來了！

近年來，世界最大的犯罪者組織黑暗（Shadow，憎恨無秩序、破壞、組織性戰鬥的聯合性）的首領被一個不知名的暗殺者所殺。

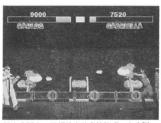
黑暗的帝王(Shadow king)一死。在黑暗的組織內發生權力的空檔，這個空白地帶必須立即塡滿的。

曾經是帝王左右手的人，得力的部下以及同志，一共有七個人從世界各地趕了回來，帝王的這個巨大的犯罪帝國，分散在世界各地的分支機構都派出精英，爲了鬥爭，都來了。在這些黑暗的戰士當中，能夠在鬥爭中撐到最後的將可獲得最高的報酬，因爲他將是下一代的黑暗帝王。而冷酷的死亡，正在等待失敗的人。

誰將坐上黑暗帝王的寶座呢？本輯「Shadow:war of Succession（暫稱）」是在這種陰森恐怖的旁白敘述之下開始的。我特別說明一下，所謂succession指的是繼承之意，不是成功之意。

上場的戰士一共有七個人，個個是能征慣戰的強者。安威爾・史塔路 是海軍的S．E．A．L最強的戰士。他參加的原因是要尋找曾是Shadow的一員並失蹤的弟弟，所用的武器是小刀。

艾麗佳・史托瑪 是Shadow的作戰本部副官。你不要被嚇倒了，她是前代首領的女兒呢。她參加的原因是爲了要報父仇啊，所用的武器是長刀。

這就是鉛爆丸的致命招數，效果好不用說，那誇張的招數會讓你緊張一下，不錯。

雙方分開來，互相使出致命的招式，有人說，這樣子好像沒有甚麼意義。

開場畫面。雖不知是幹什麼用的，但實在是不同凡響。

來！來！給他最後一刺，最後眞正致命的一擊有些人閉著眼不敢看，因此這是眞可怕的一幕。

吃了敵方的招式，翻滾的人物，全部不知拍了幾格鏡頭動入倒是蠻順暢的。

難易度設度就用此就可以了。

人物選擇畫面。若有另一操作器的話還可2P對戰

黑暗之王不是死了嗎？

卡洛斯擅長用槍托攻擊。打不到就慘了。

卡洛斯・高洛爾　是FBI的秘密間諜，他雖然潛入了Shadow的組織裡，可能被嫌疑是雙重間諜，所用的武器是短槍。

利克斯・利迪克他並不是陽間的人，他曾經背叛Shadow的首領，並被處決過了的。但因爲與惡魔做了條件的交換再度回來　　慣用的武器是地獄的POWER，這麼一說是不是有點兒像職業摔角的人物介紹啊！

沙夏・諾曼諾夫　是俄國的間諜身份接受訓練的，現在是Shadow的首席暗殺手，慣用武器是短刀。

卡布留・山特・瓊曾經是黑暗帝王的貼身保鏢。帝王是在她不値班的時候被做掉的，但別人卻責備她不盡責，爲了替帝王報仇，只有戰勝這場鬥爭了啊！所用的武器叫做〃至近距離戰〃讓人家一頭霧水？她的特異功能是催眠術。

古艾巴　是個謎樣的傢伙，好像曾經要阻止Shadow的不法活動。不過一切如謎一樣地神秘，所用武器也是一個謎。

光看以上所介紹的，你就可以了解，背後的人物動態是多麼錯綜複雜。我還沒玩過完結篇，所以還不能說甚麼，但大概可以看出，當這些衆生好漢一直贏下去之後，好像會有某種情景展現出書。

按照這種動作遊戲的常軌，這裡面也提供了幾種致命的招式，從　史塔路　的擲刀，諾曼諾夫的短刀連擲等比賽平常性的，以至艾麗佳的隱身術，利克斯搖身一變變成一個球而後向敵人猛碰的令人驚嘆的武技等。而其中最有視覺效果的是，　高洛爾的鉛爆球以及　卡布留　的砲彈投擲，畫面出現鉛色的大丸塊，它可以給敵人沈重的打擊。

這些就是Shadow的男女演員

用實寫的，光觀賞就可得到不少樂趣。其中艾麗佳一看就知道是個高中女學生，但一想到她揮舞著武士刀時透露出的那股殺氣，眞讓人覺得女人不是弱者。至於其他角色，就不用我多說了。另外，有一個神秘的中國武者，不知各位發現到了沒有？如果能用他來對戰就更好了。

安威爾・史塔路　不愧是海豹部

卡布留・山特・瓊和艾麗佳爲格鬥雙花

艾麗佳・史托瑪　白天爲一清純的高中女生?一到晚上就…

古艾巴　哇!銀行強盜!

利克斯・利迪克　他不是人。他是將靈魂賣給撒旦的魔鬼

看看黑白64子在棋盤上廝殺！

戰鬥西洋棋

有人說三次元表示法不容易看，那可以改爲二次元表示。

國王莊嚴地上場了，他將解說西洋棋的規則。

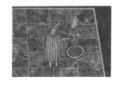
這是一個迫王的例子，青色的國王幾乎是死了。

猝然地用騎士躍跳也沒關係，但在開始，還是用步兵推進較好。

棋子對棋子的戰鬥，這裡有種種攻擊方法，對手不同方法也不同。

城堡在移動時會化爲石像鬼。

請利用pull down 選單做各種設定，通常是人先攻，但也可以變更做後攻。

● 城 堡 在 移 動 時 會 化 爲 石 像 鬼

西洋棋的棋子共有6種類，比起日本象棋是少了一點，比較好記憶。主敎是神的奴僕，居然也會加入戰爭？太不可思議了！其實它原本是「象」，有瞭解了吧！另外要請各位多包涵的是，這裡只對基本棋法加以介紹，若要對西洋棋有所深入的話，請再參照專門書籍。

步兵只能向前進一格，要取對方時，只能取斜前面的棋子，但只有從起步的位置推動時，一次進兩格。

騎士的動作方法與日本象棋的桂馬類似，因爲它可以跳過障礙物向四面八方跳，所以令人有深刻的印象，以爲它是神出鬼沒的。

只要沒有障礙物，城堡可以前後左右進行到任何地方。因爲前面有步兵，所以在序盤時，運用的機會並不多。

如果只是斜線，只是沒有障礙，僧侶是可以去任何的地方。

女王是一種超強的棋子，前後左右，斜線，只要沒有障礙物，可以推進到任何地方，她的強悍度有多大呢？只要丟掉這一個棋子，很多人都會喪失了鬥志，你知道了吧。

國王可以前後左右，斜向推動一格。通常，他是不大可能到外面來的吧！國王就是國王穩重如山。

城將圍王（CASTLING）有上面兩種方式，兩邊都要在一次都沒有動過的狀態，中間開著。而且需要不在被Checkmate（迫王）的狀態之下才可以。

本文裡面有說到〝アパッサン〞一詞，如果你想了解它的含意，請買一本專門的書藉加以研究吧。我們這裡所寫的只是最低限度必要的東西而已。

一般的情形是變成女王，但有時候，變成能做變則性動作的騎士比較有利。此外，還有一種叫做〝アパッサン〞的，變則性的規則，但這並不一定要了解了。玩西洋棋的目標是要奪取對方的國王，話是這麼說，其實在眞正的對戰時，在走到無論怎麼走，國王還是無法保住，會被取掉的狀態下，就算勝敗分明了，這叫做Check mate。要做到迫王的態勢，辦法多如牛毛，不過在一般的情形下，用一個棋子攻擊國王的事並不多，大多是用複數的棋子去逼迫的。例如用皇后去迫國王，國王想取它，或者想脫逃，就必須移動到會被另外棋子所迫的位置等等。用一個棋子，而要做到的態勢，在甚麼情形下才可能呢？只有對方的棋子太密集，國王沒有地方跑的時候才有可能。你瞧瞧棋子的動作就可以了解皇后的動作方法可以說是左衝右突，方便的很，而騎士的動作則是很有變化的，一般都是把這兩者聯合運用，而做到迫王的態勢，皇后這個棋子必須珍惜噢！。

西洋棋的棋子一共有6種，比日本的將棋少，要了解很簡單。Bishop 是主教的意思，以前我認爲爲何主教要參加戰爭而詫異，但據說，它原來是象。以前，在某些地方也參加作戰的。

接手負債累累的劇場，要如何讓它轉虧為盈，成為人們心中之「娛樂殿堂」？

娛樂殿堂

在眼前展開未來風景優美的開場式遊戲是一現今經營不善劇場的模擬的實驗。時間是2050年，游手好閒的次男依是劇場王父親的遺言，被派任經營負債中的「あけぼの劇場」。另一方面，長子則經營「センチュリー・シアター」大劇場。玩者則身為次男經營「あけぼの劇場」，提升

依父親的遺言繼任經營負債中的「あけぼの劇場」。看板剝落、大門深鎖，十分冷清。

被派任經營大劇場「センチュリー・シアタ」的哥哥。

選曲家「おたまじゃくし」雖有化粧但是個人妖。

演藝的成績來償還債務，以便極致的劇場「娛樂的殿堂」為目標。

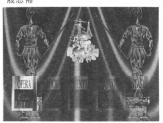
這個遊戲分為二個大模式。一個是故事模式，就開始介紹以劇場為目標的模擬實驗遊戲。這遊戲的劇本是以「帶我去滑雪」為代表，產生各個熱門作品的腳本家一色伸幸所製作的。畢竟是依父親的遺言開始的，說不出有多興奮，而後斡旋於舞者中的演藝製片者「バーニーズ」的女子開始，舞台美術家，選曲家，建設公司的配角的名演員，說眞的，實在是不想和這種破劇場有所瓜葛。唉，誰叫我和你老爸是老朋友呢！

說出此般的話。還有就是債主「一富士」借貸的機器人冷漠的，實在是氣人的演出。玩者和有怪癖的配角交際而讓這劇場成功的經營。在劇場中的上演的作品基本上是輕鬆歌劇，所以選擇舞者，舞台的大道具，小道具及音樂。

另一方面是結構的模式，設定首次細膩的舞台指導，完成純粹的秀場。

通常，想要傳達對於收看者的玩者媒體的發出者的趣味，如一色先生談及般的以演藝者的氣氛迎取歡樂。

負債3000萬圓！旁邊的是「一富士貸款」的機器人

舞者，大道具、小道具、音樂決定後早早開演。看到其流暢的舞蹈，好似人類般恐佈

結構模式時表現出的畫面，製作細微的舞台。各準備5種類的舞台。

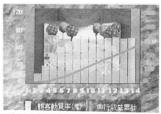
一個人要擔任經營者和演出者兩人的角色

成為經營者後必須讓演藝推行成功。要演出什麼才能讓街上的群衆接納？這正是應當考慮的時候。雇用舞者也好，舞台化粧也好，首先是金錢。每月要償還20萬。資本是父親遺留的100萬的資金。在最初以這個範圍只能考慮可能的演出。雖然這是故事模式有趣的地方，若希望太高而被說是投珠予豬不識貨的話則落得不好的下場。首先在玩者的桌上收集資料後才開始遊戲是較妥當，如確認金庫中的資金，調查企業誌「STAGE PRESS」在世間的事件，撥電等。順便一提電話是對劇場改裝之際受到照顧的「田中土建」、「一富士」、「哥哥」3個地方連絡。

實際的遊戲是資金及一邊商談一邊選擇舞者，大道具、小道具才讓其演出，依據選擇而決定演出物也可以，但變化非常多，特別是沒有節制，例如太空人的歌舞伎、斗篷和歌劇等超乎想像力的東西皆有可能。介紹下方包圍的各式各樣豐富的舞者，大道

具、小道具的極普通的部份。實際上僅是舞者的數量便很驚人，開演後演藝成績會表示在平面圖上，收支結算表也會被顯示出。在「STAGE PRESS」中也刊載了關於其演出的評判及舞台者的醜聞，在世間（在世界上的）大致判斷它的評價。當然資金見底後，無法償還債務則遊戲終了。

結構模式的方面有準備5個種類的舞台設定，能夠選擇所喜好的種類、有歌劇、搖滾、東洋、歌舞伎、幻想曲等。試著向歌舞伎的舞台挑戰，雖在電影中有各以相撲舞者表現的「一本刀士俵入り」卻傷腦筋之事可否了解啊！

情報收集中心的桌面打開金庫便知道資金的剩餘數，企業雜誌「STAGE PRESS」並不是只有每日新聞，あけぼの劇場演出的評判及謠傳，到舞者的醜聞皆有刊載。手前方右側是電話

演藝成績的圖表，常常觀看後圖表後透明可見，因此判斷是什麼樣的演藝受歡迎。

最後有件事要大書特書，見到了許多舞者跳舞時，舞蹈非常的眞實，每個舞者都有每一種特徵。

選擇歌舞伎的舞台，相撲舞者的舞台指導者正做著。能夠指定舞台指導的決定姿勢、舞蹈位置

▼:舞者、大道具、小道具之一部分介紹

在此登載出的不超過眞的一部份。例如舞者。到人類尙未知的生物爲止無法計算出的程度和各式各樣的成員。當然從小孩至大人傾向的都有。

其實在舞台指導員正決定型態之時，能夠見到此處爲止實際的行動。方法是決定舞者的舞台指導員和舞台上的位置是押下P按鈕，途中想要停止時按FX按鈕。這機能是知道各個舞台指導員的形態如何舞動等，非常的方便。

快速表示演藝成績的圖表圖表被表示時，押下L按鈕，能夠快速表示選擇音樂時，CD以縱立的狀態稍等一下，這曲子的放送開始。這是只有主題爲不知是何曲子時的好處。

・假的閉幕？極致的大劇場「娛樂的殿堂」在從前的上流劇場時期時償還所有欠債後，便能迎接閉幕。劇場人員配角流動途中響起了電話叫聲，押下某個按鈕，如此就更能持續故事。如果電話鈴聲響時，什麼都不做的話，遊戲就結束了。

圖上的照片以結構模式使用舞者指導，這時押下P按鈕，就有如右方照片的予告篇便能出現。決定好站立位置何時都有可能。

會讓你跳起來的事件

有時舞者會踩破地板，有時會漏水、、停電、颱風，這些修理費都會讓你哭不出來。但是，有時劇場協會會寄東西給你，加入的話會有機會拿獎金喔！

因爲預算不足，而不能使用地板的窘境，特別是力士們十分的重而且食量驚人。

地板是重要道具

依從介紹書加入劇協會的話，加入者有可獲得藝術挑戰獎的機會

在新舞台奮鬥

3DO動畫

格林童話劇場

將有名的格林童話搬上3DO，可親子一齊觀賞

統一的格式功能無論是小朋友或老祖母都可輕易操作。

以低價位享受高品質

許多母親告訴我們，家裏的幼齡幼兒對於喜愛的錄影帶總是百看不厭。所以我們覺得比較適合這些可愛的小朋友看的，應該是如夢幻般的童話及世界名著。而讓各位期待已久的『格林名著劇場』則是可將3DO當作錄影帶來使用。

這一次我們將要介紹『格林名著劇場』系列中的3個作品。它的操作不但簡單，而且是全系列共通，所以小孩子也能夠輕鬆的操作。如果您相信「小孩子應該有很多的夢想」，請務必讓您的小孩來觀賞。

赤ずきん

舉世皆知的童話。有書上所體會不到的樂趣。

畫面的顏色非常清晰漂亮。小紅帽可愛的聲音及大野狼有點可怕的聲音必定都能使小朋友十分欣喜。

ヘンゼルとグレーテル

有名的糖果屋。被壞心眼的後母趕出家門可憐兄妹不可思議的歷險。

後母的臉真的很兇惡！軟弱的父親和可憐的兄妹到底……。

ブレーメンの音楽隊

被主人虐待的動物們小小地懲罰了人類的輕鬆小故事。

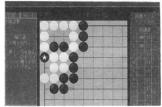
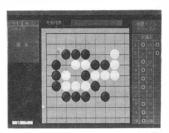
輕鬆又有趣故事。動物們表情的豐富，感覺親切是卡通所獨有的。

圍棋 Time Trial 高段圍棋

同象棋一般一直是日本人相當喜愛的圍棋軟體。「圍基計時賽」中收集了提升棋術不能或缺的手法和「殘局」的問題各 400 個。所收集之問題皆是專業棋手盤監修改的問題，亦受日本棋社所推薦。

在系統上與先行發售的 PC-98 相同，判斷局面後，再考慮擺棋的位置。一次有 20 個問題，玩者可從 400 ＋ 400 ＝ 800 個問題中挑出喜歡的 20 個來玩。

玩法有「計時玩法」與「學習玩法」二種。「計時玩法」可培養你下棋的直覺，「學習玩法」則培養你學習正確解法學習的能力。一旦解完問題，也可利用「復習」重新再做一次問題。除了可再次確認正解圖和變化圖外，還附有各圖的詳細解說。

這次，特別收錄了入門專用的「圍棋規則說明」（圍棋ルールの說明）和「得棋方法」200 題（石の取り方（ 200 問））。今後將會繼續在日本棋會的贊助下發賣圍棋問題棋系列對圍棋愛好者而言是個可以考驗自己棋力的工具。

在「學習方式」下，除正式解法以外的下法，都無法進行。一旦到最後一步下法，畫面上就會計算正確解答之後，顯示得分數。

計時方式中，當然是要正解的手法進行，且以更短的時間破解來得分。

圍棋遊戲

製品版的全 400 問中收錄了 20 間

遊戲大致上區分爲學習模式及試驗模式二大種類。學習模式並不限制時間，錯幾次都沒有關係。試驗模式則爲需在時間限制之內解答。另外課程選擇當中還有一項是「使い方」（使用說明），可參照其中的詳細說明。

●遊戲中的操作方法

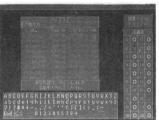
↑、↓、→、←：移動／選擇

A 鈕：決定

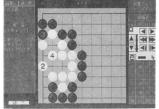
C 鈕：取消／視窗表示　　ドウ表示

P 鈕：暫停

X 鈕：遊戲終止

棋子可任意移動到任何一處，用 A 鈕放置棋子。若是正確解答的話，點數會加算。

計分方式終了後的興趣指向表。在 3DO 版時，可依得分數來設定段數的評定。

在「復習方式」上操作畫面右上方再次出現的操縱欄，可看到此問題的正解圖和變化圖。

再次出現的操縱欄可供你先走一步或重新再下一次，一邊看局勢，一邊研究

共收錄 3 種正解以外的三種變化圖形的下法。且各附有說明。

將棋 Special（假稱）

超級彈珠台

在PC上大受歡迎的將棋，現在登上3DO的舞台了

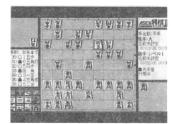
此遊戲的特徵就在於有許多功能。再現棋盤的功能可是相當有用。

可作細微的設定，即使是新手也可與電腦一較長短。

玩家可自行設殘局來讓電腦傷腦筋。

自古以來日本人便十分喜愛的象棋，今日已從PC-98的「將棋Ⅱ」中改良成3DO「スペシャル」。當然3DO也對它作了某些改變。首先，在對局時，PC-98版僅將電腦的等級分成六等級，而3DO以對手的等級來決定。也因此，玩者可自行選擇對局的對手。其「王手」還具備語音功能，可與玩家交談。此外，在3DO版中，似乎不能兩人對奕。

另一功能是可設定詳細的遊戲規則。具體而言、即是與PC-98一樣，可以設定「回手」的有效與否及是否要讓子。這有助於初次玩電腦象棋的生手。而且，亦可加長你思考的時間。同時也可限定電腦的思考時間。

此象棋軟體不僅單單是象棋的對抗而已，還有其他方便的機能。如棋譜的再現，你可利用此機能研究自己的棋法，提升棋術，特別有益於初學者。另外亦收錄有PC-98版中被大受歡迎的「殘局」。就是由遊戲者設局，讓電腦來破解。利用玩者設定盤面的方法，可提高玩者的棋術，而且又可保存自己設計的盤面讓朋友來破解。這也是相當有趣的喔！象棋高手常會抱怨說「電腦象棋的棋法一成不變一點也不好玩。」可是在這軟體中，與一般電腦比較之下，具有超高度的人工智慧，不管是對初學者或棋界高手都是值得推薦的一套軟體。

電腦的思路與人腦相差不遠。

Marine Tour

マリンツアー　海洋之旅

LIVE! 3DO MAGAZINE

哇！不愧是3DO！在家也能享受潛水的樂趣！

「Marine Tour」是由3DO原創，專爲潛水所設計的多媒體Data Base軟體。從世界地圖中，選了琉球、伊豆、大巴里阿里夫、巴峇島關島、宿霧和伯合魯、塞班島、貝勞群島、列德希馬爾地夫等地，並且表示出了每個區域中的潛水地點於地圖上。

選擇自己喜愛的地點後，就可以開始這趟海洋之旅。

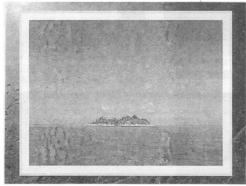
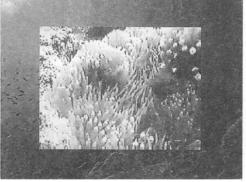
到目的地去的途中，會表示出交通，在此地點可觀賞到的魚種，連照片都會表示出來。必要的潛水裝、氣候情報等也都會顯示。

連潛水的體驗都很逼眞，不愧是由CG製作的海底地形圖。

雖然潛水地點超過了100個，但還談不上是網羅了世界中所有的地方。不過，愛好潛水的同好們，可以一邊圍著3DO軟體，一邊計畫下次的潛水活動，在這樣的情況下，這是再適合不過的軟體了。

從世界地圖上選擇想去的區域。可能的話，眞希望夏威夷也能列在裏頭。

區域內潛水點的表示。能夠掌握住全體的地理。

爲前往現場而準備的情報。不僅如此，也可看到現場潛水服務的情報資訊。

剩下的就是去體驗各個潛水點的潛水快感了。看到畫面就不禁讓人想潛下去看看。

此軟體收錄了豐富的美麗照片和影片，讓不潛水的人也能充份地享受其中樂趣。

NOW ON SALE ISSUE 在家裡享受潛水的樂趣！

OCEANS BELOW

オーシャンズ・ビロウ

收錄了潛水迷會把持不住的世界有名潛水據點。想一探海底世界嗎？來吧！還可尋寶哦！

想一窺美麗的海洋世界嗎？推薦你「OCEANS BELOW」。藉由這美麗的畫面，你雖在人家中，亦可觀看到南洋的美麗海底世界。

這「OCEAN BELOW」的軟體與其說是電腦軟體遊戲，而不如說是CD版潛水觀光指南來得容易了解。內容是介紹世界各地享有勝名的潛水據點。收錄之地點包括了夏威夷、南太平洋、紅海、加勒比海。各區域個個享負盛名的潛水樂園。

接下來則先由選擇據點開始詳細解說。首先先選擇（クリック）自己想去的據點。然後選擇蛙鏡鏡片，便可進入水中世界，進入到水底後就會顯示出潛水的應注意事項。到達水中你可以觀察各式各樣的海底世界。此軟體亦有解說潛水必備用具以及尋寶的迷你遊戲。

在世界地圖上先找出自己喜歡或興趣的據點。共有七個區域，你要選一區域以及其放大圖，再決定要觀賞那一海域。

在動畫中，不能像在靜畫中一樣，但觀賞水中的景觀的話是沒有什麼問題的。

一到海底，如此美不勝收的美景即盡收眼裏，靜止畫面的畫質很好，所以你可盡情地欣賞海底世界。

在各地所發現的寶物一表。包括了古代的金幣，項鍊及日本的戰鬥機等。

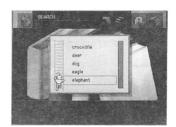
NOW ON SALE ISSUE 以著名動物園爲藍本的動物資料集

THE ANIMALS!

ジ・アニマルズ！

可從聖地牙哥動物園中得知動物的習性。除了照片和動畫之外，還有動物的叫聲哦！

此軟體較具美國風。主要介紹動物及其生活環境

聖地牙哥動物園以世界最大動物園而聞名。此軟體不單是羅列動物的情報，亦網羅了有關動物周的自然境及保育問題。

依字母順序檢索，便會顯示出動物的名稱來，只要挑出所要的動物即可。

大象照片中的一張

動畫的畫質比靜畫畫質雖差，但已非常不錯了。

主要畫面是聖地牙哥動物園的照片，還有圖片。利用游標可放大動物園照片中的設備。並有風景的畫面及有關動物的情報和資料。另外還有關於保護動物介紹的「CRES」以及適合兒童的「KIDS」。「CRES」的畫面相當逼眞。

接下來就是介紹的說明。藉由畫面右上方的小狗，可顯示出各式各樣的檢索方法。例如，先依字母順來檢索大象吧！立刻便會出現有關象的照片，記錄片資料等。只要在其中選出自己所要的即可。許多的動畫中，不但有旁白介紹還有動物的叫聲。

NOW ON SALE ISSUE　充滿動感的3DO現代史事典

20th Century Video Almanac

トゥエンティース・センチュリー・ビデオ・アルマナック

百科全書是好書。會動的百科全書更是好書。要不要看看這本充滿視覺享受的電子書，就看你囉！

這是一部收錄暢銷軟體的電子事典。名稱稱爲20世紀錄影年鑑。這與以文字爲中心的情報電子事典不同，以視覺動畫爲主體。且平日難得一見的珍貴圖片都可能地成爲動畫影像，並有音聲的設備，是一眞正具有視覺滿足的電子事典。

這是「日本」歷史的第五頁。全部共分13頁。

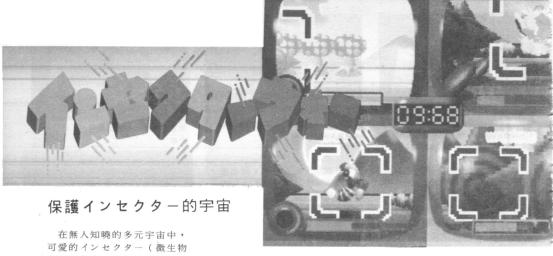
選定之後，照片就會像上圖所示一樣地放大。把游標移至此照片上，就會出現硫磺島戰役的畫面。

這可是CD-ROM才做得到的喔！即使沒什麼要查的，也可享受學習新知的學趣。

「TIME LINE」即依年代順序來排列事件，亦可供你叫出詳細資料來。

「ON THIS DAY」照著日歷上的日期，左邊會出現在這一天曾經發生過的事件。

「WHERE IN THE WORLD」先在世界地圖上找出國名，就可得知各國的歷史。

保護インセクター的宇宙

在無人知曉的多元宇宙中，可愛的インセクター（微生物）們宇宙中，突然出現了一個破壞宇宙和平的壞蛋。而玩者必須付起保護インセクター宇宙的任務。然而一下子便直接向魔頭挑戰是不太可能的，因此首先必須先從インセクター當中挑選高手，並接受特訓。

遊戲模式共有二種。 1P 用的故事情節。8 インセクター挑戰，戰勝之後才可能向魔王決戰。另一種可多人一同遊戲的戰鬥模式。 1P 到 4P ，3P以下時，電腦可參加。戰鬥模式可依參加人數而劃分爲 2 畫面、 3 畫面、 4 畫面表示。

首先介紹故事情節模式，於 8 位角色當中選出一位一就是自己。之後再與其他的インセクター挑戰。總之特訓的地方爲各角色們所居住的行星舞台。由所選擇角色的行星開始，共有 9 個行星。分別爲群星聚集的「マクロスペース」，復活島般的「モアイスター」、椰子樹叢生的「パニックフォレスター」、西部劇世界的「ロックスター」、　木乃伊及獅身人面像的大沙漠地「フアラオスター」、像火星表面凹凹凸凸的紅色星球「パラレルマーズ」、天空分割在雲中的「コズミックスカイ」及純白的銀世界「アイススター」。

當然，其中尙有寶物（アイテム），寶物共分即效型寶物及消耗型寶物二種。所謂即效型指取得後馬上會發揮效力，有體力回復的能源充電，一定時間內不會受傷的防護盾及一定時間內於敵人雷射中隱身的防雷達裝置三種。取得愈多防護盾的時間效力愈久，體力回復愈多。消耗型則有多方向爆花的多元核彈、高追尾能力的導航核彈及火爆核彈三種。

這些就是奇妙，可愛的インセクター生物！

ビージェット。愛打扮、裝瀟酒的騷包蜜蜂。

カブトロメ。天性慢吞吞的甲蟲。

てんてん。驕柔可愛的小女生螢火蟲。

かま僧。凶暴殘忍的螳螂。

モスハリー。一分一刻都停不下來的蚊子。

ホップ。自以爲設計高手的蚱蜢。

キャチャ。哀運不斷又蜻蜓。

フローラ。溫柔可愛的蝴蝶小姐。

攻擊寶物軍團！

一閃一閃發光的是補充寶物的東西。只要擊中寶物便會改變；一進去閃光中便可取得寶物。

發光的寶物候補對象到處都有，可別遺漏了喔！

多元核彈（上）及其效果（左）。想想只要一發射核彈，會有多少東西被擊中呢？即使不瞄準也可以擊中，眞是太誇張了！

火爆核彈（上）及其效果（右）。這項也是非常誇張。被擊中的地方馬上變成火海。一發現敵人在那兒，別忘了馬上使上。太厲害了！

導航核彈（上）及其效果（左）。比普通的核彈追尾能力更高，威力也更大的強力武器，是個可依賴的武器。

グリッダーズ

至LV12的一句忠言

本遊戲全部共有36個等級。在此將等級12爲止的重點，簡略地介紹於下。

ザック的目的是收集一定量的鑰鎖，打開匣門，進入到下一個等級。習慣了ザック的操作並了解各グリック的性質，前半部份會比較輕鬆過關。

愈向前進時，各式各樣的陷阱，寶物及新グリック會愈來愈多且愈來愈難，雖不至於太難。基本仍只有「按」「停止」「換」三種。

每3個等級，グリック一或方塊顏色會改變，進入第一次見到的等級後，好好地觀察，哪一個在那グリック一，又有什麼樣的移動。

隨著時間的經過，寶物或安全機器人等會出現，但首先還是以過關爲優先考慮。

方塊不會起伏的簡單設計－LV1。撿起落在右邊裡面的鑰鎖，通過門之後便算過關。最適合ザック的操作練習用。

左右的方塊稍微起伏移動的LV2。停止在前邊移動的ジェネレーターグリッダー，取得鑰鎖即可。

從キラーグリック一處取得鑰鎖的LV3。ザック可做的只有阻止紅色ドローソ、グリッダー的移動而已。但是也要好好想一下喔！

這個等級起方塊的設計有些改變。ダッド、グリッダー初次登場。注意キラ。グリッダー的移動。取得鑰鎖再進去。

左手前斜旁邊移動的キラ、グリッダー登場了。除了擇在中央的鑰鎖之外，還須要一把。只要等一下應該會掉下來！

最初的紅利等級。紅利等級與其它等級的解題不一樣。明亮的方塊要如何放置是重點。

キラ・グリッダー在彩色的奇妙等級7。段差和電梯登場。在溝內有ダッド、グリッダー掉落，在這附近取得鑰鎖。

在裡面左右移動的キラ。將グリッダー做爲對手行動。ダッド・グリッダー的使用方法爲重點，放在電梯處奇妙位置時會擠在一起喔！

用ダッド・グリッダー堵住前斜移動的キラ。グリッダー。堵住的地方爲重點，放在前面的話應該無大礙。

會改變グリッダー方向的ダイバータ登場。將ダイバータ放在グリッダ會衝突的位置爲其重點。

在前方左右移動的キラー。グリッダ。趕到不會影響ダイバータ向左邊移動的地方。再取得鑰鎖即可。

第2個紅利等級。臉孔般的グリッダ用バディーキューブ。グリッダ向ザック所招換的方向移動。時間經過便會增值的便利グリッダー。

卒業FINAL

HINT　目標！全員國立一流大學合格！

在本遊戲中上場的五名學生，美其名說是有個性，說的直接一點就是問題學生！驕傲，架子大，完全不聽話的大小姐高城，馬上翻臉的予備軍新井，完全不唸書的笨蛋志村，體力決勝的加藤次及功課優秀，但隨時都會昏倒的中本好學生。

在馬路上騎哈雷跌倒的新井。不過奇怪她怎麼買的起哈雷呢？

在咖啡屋打工的加藤。果然，打破了不少盤子。

不好管教但在教育的任務上又必須為他們開拓未來前途，這點正是最為有趣之處。這一次的攻略目標是讓這詳問題學生都能全部考進全國一流的國立大學。

本遊戲最重要的地方在序盤。序盤時馬虎隨便帶過的話，想讓全員畢業就很難了。

首先以最初的方針，即使抛開其它的參數值不管也要集中精神「品位」提高。品位下降了馬上會變成「太妹」，變的不可救藥。不但不聽話，還會逃家。所以無論如何一定不能讓她們變成「太妹」。不過，只有高城要降低「品位」。品位提昇的太高會變成「高傲」，一樣不聽管教（參考右邊的記事）。

接下來是教師本身的能力鍛鍊。在休假日時用「自己鍛練」來提昇教師的知力到 100 。以這樣的狀態來幫學生補習可大幅提昇學力喔！最後以品位為中心，平衡地教導每一位學生。

輸贏就決定在暑假了喔！

教師成長

學習可以讓「知力」提昇到一百。

教師一樣只要經過鍛練，即可提昇能力。不過花太多時間在這，那就本末倒至了！在教師的型上選擇「ガリ勉型」可以提早將知力達到 100 。

序盤中必做之事

在重要的序盤中要做的事有太多了，不過仍就最最重要的事說明一下。首先，提昇品位。剛才上面已說過了，再此不多說了！接下來是提昇老師的參數值。一樣省略。再來是確保人緣。在序盤中也要有 50 。 HP 變低的角色馬上會休息。少於 15 則會生病喔！對中本及加藤要注意魅力！在終盤時只提昇魅力不容易（新井則用插花來提昇）。

翰贏就決定在暑假了喔！

最初一定要非常繁重的指導。若不王夢，可早會後悔的哦！

降低品位最佳方法是讚美。高城剛好沒什麼人緣！

指導不當的話，連委員長的加藤都會做出這樣的事來。

序盤攻略五條件

①品位第一優先提高。變成太妹之後就只能替換人了！
②為了夏天的補習，教師也要鍛練。用補習拯救成績不良者。目標知力 100 ！
③即使學力降低了，可別讓人緣也降低了。學力可用補習之類挽回。沒錢時個人面試。
④沒有 HP3 趕快休息。會讓學生生病的老師不夠格。
⑤中本及加藤的魅力在序盤時也要注意。一不注意的話會變成粗暴的女孩喔！

注意此人！

太妹新井。給她玩具也仍不肯放過。

高傲的高城。普通的時候也一幅不耐煩的樣子。

這二個人在序盤時最不聽話。新井從以前「品位」就很低，讓她學「插花」。在個人面談時要嚴加注意！相反的高城品位高，要在面試時讚美一番再降低品位。

歡樂定期事件

卒業 卒業FINAL的另一個魅力是定期事件。被變形的迷您角 れた
ミニ 色以附台詞的展開可愛的卡通。

定期試驗

問題的內容千差萬變，回答這些問題的學生的答案也是千奇百怪。穿梭航法……什麼跟什麼嘛！

二學期的期末考成績，每一個都變的很聰明，讓令老師高興。

學校必有的定期考試。學生牛頭不對馬嘴的答案令人發笑！能察看教導的成果令人興奮！

清華祭

選了「音樂」之後，還可選擇唱那一首歌。角色的主題歌各一，因此若選擇其它的歌會被角色懷疑。

選其它的歌時驚的嘻哩花啦的，可是只要選了自己的歌後，馬上高興的唱了起來！

由五人所組成的樂團，發表演唱會。在畫面之下會打著歌詞。不過很可惜只能唱一場。

演劇祭

在演劇祭的時候可公演戲劇。甚至還有水戶黃門時代劇。每一部戲都可以選擇主角。除了水戶黃門！

オズの魔法使い。另一種不同演技味道，其他的學生會以分數卡來評分。

五位學生出場演劇祭公演。會說台詞的迷您角色栩栩如生！只是生疏的演技還蠻好笑的！

教育不光只在學校中！

高中三年級正值敏感的年齡，小戀曲一、二個應該都會有。萬一，碰到了感情上的煩惱時……，失戀了不但不能用功唸書，也許還會演變到逃家的情況發生。
這點無論如何要避免！逃家時不但不能教導她，參數值也會逐漸下降！

因失矩而麻煩的新井。買玩具送她的話，麻煩就會消失

將因失戀而逃家的高城帶回來。整整消失了三個星期。

在此時的特效藥「玩具」，是件能解決任何麻煩的方便之物。當然對生氣、也很有效果。不過窮光蛋老師可能有些吃力。
タカビーにも効果バツン。ただ、貧乏教師につらい出費かも。

給還差最後一步的您

在序盤中最大的難關一新井。總而言之，對這個傷腦筋的學生，推薦您用右邊圖片的模式進行！在面談時，要嚴格注意品位！學力留著下次再提昇！在下次面談時讚美學力，提昇人緣。志村在終盤時，特別是魅力異常上昇，要注意！

對新井用「插花地獄」模式，尤其是品位

在面談時讚美新井學力。補習時再掩護……。

志村的魅力高到93 。要注意均衡性！

指導到夏天爲止，在那時對於品位快低於50的學生們，不要猶豫！馬上令她們去學「插花」。而且用「插花」還可連魅力一同提昇上來，眞是一石兩鳥！

老實說，到秋天爲止「授業」關係的指令一切都沒必要！爲什麼呢？因爲只要在休假日的補習，即可將學力上昇。

所以，在暑假來到之前，將知力提昇至 100 ，而夏天長的暑假則將它變成有義意的補習日子。

高城的驕傲無論何時都很有憂鬱的時候。

只要在序盤時將品位提昇，就不用擔心會有偷懶的情況發生，所以重點在於對各角色的低參數值的重點指導。不過，如果人緣太低的話也會不聽管教，所以有錢的時候要買「玩具」。沒有錢的時候則用「個人面談」時，多讚美幾聲以確保人緣。至少要保持70左右。說了這麼多了，接下來就是考慮各角色的參數值來進行指導之事。

二月十四日是情人節。會收到學生們的巧克力嗎？

各角色的傾向及對策

中本　靜

說到中本就想起生病。不好好注意身體是不行的，健康就是資料嘛！

除了應付考試之外，偶爾也要出去透透氣。

基本上是位不太用擔心，麻煩的學生，除了沒有體力之外！當 HP 快低於 15 時不令它休息便馬上生病，而且病情會日益嚴重！

　　另外，以身爲女孩子而言；魅力似乎少了一點，因此以健身運動等爲指導重點。如此一來，體力也會稍爲提昇一些。不過在終盤時不太需要太關照，所以別因此而被討厭！

畢業後的出路？

生了好幾次病還能考上國立一流大學！眞是恭禧！恭禧！除了在體力方面能指導的較辛苦之外，魅力的提昇也不輕鬆！

看起來很乖巧的中本，居然在這種地方打工。眞令人意想不到。

高城麗子

一幅大小姐的高傲架子，但美容也蠻具魅力的。如果能常保持微笑，該有多好！

一不注意她，馬上就翻臉！眞是生氣大王！

在片盤時決定勝負！在這裡一旦變成了驕傲的人，人緣會下降，一年之內都排名最後。要保持人緣是最重要工作，而要提昇人緣還須多忍耐！

　　不過，一但建立了信賴關係，保證一定成爲優秀的學生。擺架子的作風仍不少。沒辦法！有錢人家的大小姐！

　　如果放著不管，自己也會慢慢努力的好孩子型！

畢業後的出路？

大致上入國立一流大學設什麼問題。這女孩的教導大多集中在序盤。在終盤時也馬上就生氣。

在深夜的夜場打工。身材實在令人難以想像還是高中生。最近的高中生發育眞好！

加藤美夏

一直都精神飽滿，不過也會有想哭的時候！好啦！快恢復精神吧！

喂！喂！這種手勢不太好吧！對滑雪好像很棘手的樣子！

活潑有勁！天眞浪漫！最適合這些形容詞的健康少女。雖然學業方面基礎不太好，但大致上還蠻聽話的。在暑假補習時再挽救。任性時，魅力會下降！拜託！淑女一點……。這樣會嫁不出去喔！

　　因此推薦您以插花、健康運動等提昇魅力的東西爲指導中心！

畢業後的出路？

雖然參數値好像有些低但仍考上了國立一流大學，魅力隨時下降，用健身運動補救，反而使得體力超過 390。又名男人婆！

一個人坐在深夜的城市街頭。也沒有特別原因的就不想回家。此時要好好的勸導！

新井聖美

太過隨興，對老師的話一句都聽不進去。有一天一定會了解！

以身為女人而言，培育了魅力的新井。

只要踏錯一步的話，很容易就變成了太妹。一觸即發的定時炸彈。在序盤時已經是個小太妹了！參數值全部都很低！
總之，除了先送進「插花」地獄之外別無他法。只要品位超過 50，就還有救！之後在暑假的補習補救學力，秋天及冬天再好好調整全體的均衡性為最佳對策。

畢業後的出路？

指導有方之後果然考上了國立一流大學。因序盤的插花地獄而宛如重生。雖然在終盤時品位超過了 90 而變得有些驕傲！

在教室內喝白蘭地？喝這麼烈的酒，沒關係嗎？咦！從國中開始就喝酒了？真是嚇死人了

志村まみ

一直都是大家關心的愛做夢小女孩。一看到師哥就無法自制！

啊！拜託！不要哭！志村一哭，耳朵都痛了起來！

學力真的低的不像話！像這樣的低學力，死怕連畢業都有問題！只有孩子除了暑假，連暑假前，暑假後都要盡全力補習！
　　然而，品位雖低但魅力卻很高，要注意！全體均衡性是很重要的。不過到了終盤之後，卻變成了最好管教的學生。為什麼呢？

畢業後的出路？

其實這孩子參數值是最高的（九平全 90 以上）怎麼會嫁人了呢？連畢業都有問題的笨蛋學生，學力居然全在 95 以上。長大了不少！

好啦！不能喝就不要喝了嘛！醉倒了可不管喔！

TIPS　還有一些隱藏事件！

本遊戲的魅力之一的事件。除了清華祭，定期考試的定期事件之外，還有一些隱藏的事件存在！
　　在耐心的指導之下，與學生發生的師生之愛。為了表白自己的感情，學生寫了信……。
　　對了！就是學生寫給老師的情書。

呀……當老師真好！
　　條件雖然不明確，但一定必須要人緣及魅力高。多指導作文也不錯的樣子。其它的全靠上天安排的運氣了！
　　除此之外還有一項。在露天園遊會、體育祭時連打按鈕可以提昇一些速度。向第 1 名挑戰！

經歷了這麼多之後，終於全員無事的畢業了。而且這五人之中，居然有四人都考上國內一流大學。這真的是身為老師最驕傲的成績……除此之外事件還有一項。學生們的職業有七種，想要在結局時看一下，可是最少要打七回才可以喔！結局時五名學生唱著校歌，聽完之後，再繼續挑戰！

接到高城寫的情書。要用嘴巴表達寫些「非常愛慕老師……」內容的信，還真難！

園遊會或體育祭時連打按鈕。卯足全力，拼命賽跑。志村的速度變得快了一些也不奇怪！

迷宮的內部如圖如示以3D表示。左下顯示著週邊的地圖。牆上的臉孔是火球的發射口。

眞正的RPG登場！

「想玩劍與魔法的世界冒險……」、「想玩有妖精、怪物出現的遊戲……」等玩家，推薦您一部可滿足您要求的遊戲—「ロストダンジョン」。因爲這是一部可謂RPG元祖的「AD&D」之TAB. RPG的系統爲基礎的遊戲。

其中最大的特徵在於迷宮是以電腦自動製作的機能，因此想玩幾次都不會感到厭倦。所以沒有什麼故事情節可言。冒險家爲求名利而進入迷宮之中，愈走愈進去迷宮內部。當然迷宮之中會有許多怪物潛伏著向冒險家攻擊，並且還有許多陷阱佈置著。不過在迷宮的地方都有寶物掉落著，擅用這些寶物向前進吧！

玩家只有一個人單獨冒險。而且職業的選擇成爲非常重要的要素。決定好種族、職業、能力值、臉孔名字及姓格（善

序幕中出現的巨大怪物。在迷宮的內部還有這樣的怪物等著嗎？

或惡）。在本遊戲當中冒險的人物並不特意需要是正義的化身，之後便完成三人物角色的製作。

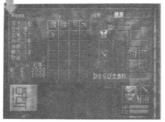
向處處危機的迷宮前進

完成了人物角色製作之後，冒險終於要開始了。且慢！在冒險之前還有迷宮的創造。新的迷宮可由幾層、敵人、寶物的出現頻率等各式各樣的項目設定而創造完成。如此一來可

遊戲開始之前

雖然成長很慢，但職業也可為兼職。

選擇臉孔。怎麼全都是老美臉孔？

挑戰迷宮的設定畫面。

好啦！冒險終於要開始了。一開始大家都擁有某程度的裝備。其他的在迷宮之內可取得。

依您自己的喜好來調整迷宮的容易度。從簡單的設定開始慢慢地向高難度的迷宮挑戰，應該是比較正確的遊戲方式！

在迷宮當中一定要時常注意四周的一舉一動。因爲迷宮中的怪物一到時間即會開始行動，即使玩者什麼也沒做也會向玩者攻擊。怪物逐漸接近時可以聽到它的腳步聲、叫聲等，臨場感十足，像親身歷臨迷宮之中進行冒險一般。

在即定時間將如何與怪物作戰呢？其實很簡單，只要用 A 鈕即可使用右手的裝備，用 B 鈕則使用左手，只要有裝備武器便可用武器攻擊。若裝備咒文書時可使用魔術師魔法，若裝備神力象徵即可使用僧侶魔法。此外兩手各裝備一個武器可以使用右手及左手二回攻擊的戰術。選擇自己所選擇的職業所適合的戰法。不要忘了無論在什麼狀況之下都必需由自己的人物角色去解決！

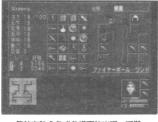
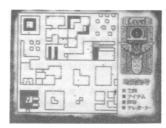
遊戲的目的爲在每一層樓的某處都有金鑰鎖，取得金鑰鎖之後到該層樓的出口去即可進到下一層樓去。雖然不特意去找鑰鎖便馬上急的到下層樓去也可以，但是一旦進到一下層樓去便不可能再回來了！

即使複雜的迷宮也都附有自動繪圖機能的便利設計，應該不會迷路。而且自己會顯示在左下的畫面上，因此還可事先知道怪物是否接近了！

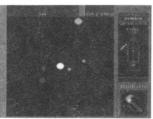
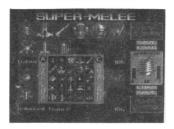
潛伏在迷宮中的怪物種類非常多。儘冒險一次可能不會遇到全部的怪物，其中還有一些怪物是用魔法的武器或是魔法攻擊才可能製造傷度。這時，若無法使用魔法，即使只有逃走一策也不爲過。爲了避免這種事發生要好好的保存可使用魔法的寶物。

掉落在迷宮之中的寶物的種類也是形形色色。同樣是迷宮設定的時候，可取得的寶物雖大致相同，但會出現什麼樣的寶物完全非機率，因此無論玩幾次，新鮮感都不會減少。眞的是值得推薦給 RPG 迷的遊戲！

發現了掉落著許多寶物的房間。綠色爲寶珠，可使用特定魔法。紅色爲魔法的クンド。

使用魔法攻擊！最後一擊用右手的斧，可兩手用刀的魔法戰士實在很厲害！

眞的有許多各式各樣寶物出現。可裝備在身體的各部也以視覺化系統表示，一目了然。

將迷宮設定在 EASY 時的迷宮 Level／的地圖。有自動繪圖機能，對 3D 棘手的人也可安心玩遊戲！

在遊戲中最早出現的Ur-Quan 的巡邏員。對話時不用文字表示直接用聲音對話，腔調也會隨種族的不同有極大的變化，可眞實地感受到對手的存在。

地球周圍的宇宙殖民地因系統損傷瀕臨危機。這種是將成爲以後基地的重要地方。

各太陽系內的競技場非常眞實。一接近行星後畫面將接近，表示　衛星。

戰鬥模式無論是 1P 、 2P 或是電腦同志都可以戰鬥，電腦的強度有三階段可設定。

在西曆2155年爲探索謎樣古代人的遺跡的科學家們在20年之後又回到了地球上。科學家推定因現在星間種族發生，古老的時代的繁榮將被消滅而他們的科學力正是巨大的力量。在這古代人的遺跡中發現了自動宇宙船建造工場的探索隊向建造挑戰，成功地取得了一隻宇宙船。因建造宇宙船所必備的材料不足之故，只能製造出所須最低限度的基盤部份，而這正是蘊藏著古代人的未知科學力量的遺產。而這船的船長也就是玩者，接受了將這優越的科學力向地球傳授極機密的任務。

但是回到了地球的主人翁所見的卻是一個被惡帝國　Ur-Quan　冠上了奴隸盾屬惡帝國的地球。Ur-Quan 仍繼續進行占領其他行星種族的恐怖計劃。而同樣被 Ur-Quan 奴役的異星人們並不在少數。首先要拯救地球的當務之急仍是使他們一同同心協力，達成共識。對於沒有強力武力爲後盾的地球的最後希望，正是主角的您所帶回來的未知之船以及該船的船長的您自己本身！

本遊戲以廣大的宇宙爲舞台，究竟有多大呢？那可眞不是開玩笑的！一個太陽系中有許多複合的行星、衛星存在，甚至從太陽系處到超空間之處還有更多其它的太陽系存在。當然並沒有全部造訪這個世界上所存在的全部星球的必要，但是其實那樣不也是很有趣嗎？造訪浩瀚無盡的未知世界即是夢想又刺激，不是嗎？行星、衛星的型態眞是各式各樣，值得玩味！爲了您的夢想而冒險之旅出發吧！

個性及值得玩味的故事極具魅力

雖然玩者的目的在於解放地球，但是剛開始必須由增強實

可藉裝備的增設，來強化船的性能。武器最多可增置到4個。

星球資料可由進入道的掃瞄上看到。如此可知道資源的所在及型式。

著陸行星時的畫面。資源價值可由顏色判斷，大小用量表示。注意地震及閃電！

異星人相當個性化，每個性格也都不同，反應也各式各樣。回答時，要慎重的選擇！

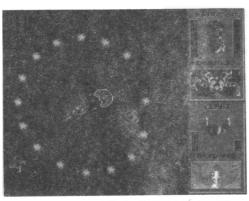
力及情報收集開始。爲了擁有資金，首先必須由礦物資源採集之旅開始著手。此時最低限度也必須擁有一艘著陸船。但是因星球環境而異，可能會有許多造成著陸船傷害的地震，打雷等破壞著陸船的事件。爲了避免這樣的事情發生，在著船的時候一定要小心確定該星球的詳細資料，有了多餘的貯藏收納庫之後再進行增設。爲什麼！因爲資源的種源，賣值雖各式各樣，但是到遠一點的地方探索，即使發現了許多高價值的資源，卻會因滿載而無法採取等懊惱的事發生。另外捕獲珍貴奇異的生物也可拿來販賣。

有了資金之後，先買燃料吧！之後再將乘組員增設到最多數限。在戰鬥時，若乘組員人數成爲零時，遊戲便結束了。另外增加了乘組員室之後可再增加最大乘組員，有了打算之後再接著增設較有利戰鬥。同樣的燃料庫也可增設。

戰鬥機最多可擁有12台。如果可以的話，儘可能收購不同種類的戰鬥機。雖然戰鬥時可選擇機種，但每一台戰鬥機對對手戰鬥機都有「相性」，所擁有的機種愈少對戰鬥就愈不利。但是剛開始玩者可購入的戰鬥機只有地球戰鬥機一種而已，因此爲了擁有異星人的機種必須與他們結成同盟，才可接受他們傳授的技術。異星人共有18種存在，與他們的接觸非常地重要。其中爲了結成同盟，情報的收集是不可欠缺的。接觸之後馬上進入對話，玩者從幾個之中選擇訊息。其中不但可聽取到重要的情報，若是對話進行順利還可結成同盟。不過若一交涉破裂則進入戰鬥模式。

戰鬥爲高視點型的射擊，一對一對戰。敵人爲複數時，以打倒一機之後再由下一機上場的形成。每一個機種都有二種模式攻擊法，好好區分使用爲重點。攻擊之中也有一些較不同的，避如美女種族、SYREER 的戰鬥機可以用魅力的歌聲將敵人的乘組員誘出船外。乘組員的人數像類似 HP 之類的東西，因此在愈來愈少時除了可一口氣攻擊打敗對手之外，還可將被誘出的乘組員收留下來，成爲自己的乘組員。

另外，除了故事情節模式之外，還可單獨享受射擊樂趣的戰鬥模式，在戰鬥模式中可選擇全部25種類的機種。

本遊戲的眞實感宇宙描寫及幽默的射擊遊戲等遊戲魅力在這裡實在說也說不完，一定要您親自來體驗一番才可！在美國受到92年度最優秀ACT戰略遊戲大獎、93年度最優秀AVG大獎、93年度最優秀ACT大獎的本遊戲，眞不是蓋的！

每一台機種的資源內有二隻顯示棒。綠色爲乘組員後，紅色爲能源表示。能源在攻擊的時候，會消耗掉！

ツイステッド

出場者陣容

投資企畫家（?）的ハンブル・ハワード・ハンバート

號稱具有一千種聲音的ジョニ・ボウ

購物廣播台的主人ウォーミントン

未來全世界無名的靈能者マダ・エレーヌ

健美小姐メジャー・スティール

アンクル・フェッグツ好像原本是親善大使

說起這遊戲，在3DO發售的同時起即在美國受到相當大的好評，但在日本卻仍在期待能轉爲日本化。也有不少人說美國的回答節目有特有的順暢度及風趣實在不可能將它完全轉爲日本化的遊戲軟體。不過在日本有一位無論說什麼都非常具有「笑果」的極少數配音人之一的廣川太一郎先生。主持人的妙語如珠，幽默風趣的口材，雖然無法完全翻譯，但日本化的氣氛仍能讓人感受到本遊戲的樂趣。

遊戲方面又如何呢？本遊戲是以在電視界的六人出賽問答秀之團隊遊戲。玩者最多可四人參加。當然遙控器也必須有四台，反之如果不能馬上更換，用一個也是可以。

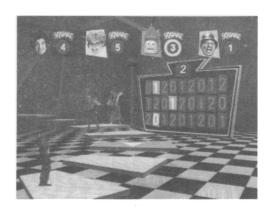
遊戲開始之後，主持人トゥィンク・フィザール（配音由廣川太一郎）出場，介紹六位出場人物。成員陣容介紹於下。從中選出最低二人，最多四人。遊戲以相當於骰子的サイバ・ダイ的升官圖形式。0、1、2的數字閃點，由3列到6的數字出現。該點雖與骰子相同，但サイバ・ダイ中有0。出現0時，會被主持人當成大白痴。

決定了玩者的數字後，角色人物會出現在螺旋樓梯狀的場地上。形式爲休息一回、ホイール・オブ・トーチャ除了再擲一回骰子等的特殊形式之外，還可以在挑戰舞台問答問題或猜謎。

猜謎、問答等由稱爲矩陣的3×3格式來決定。猜謎的問題剛開始橫列的回答由玩者以外的成員決定，下次縱列的回答再由玩者決定。遙控器成爲

主持人上場。總之很會講話就是了！

角色人物自己選擇。鬧轟轟的！法！多出了兩個人嘛！

設定バー・ダイ。

二位玩者選橫列及縱列。慢吞吞的可要被迫決定喔！

會使歷代美國總統發出怪聲的ワント・バイツ

以記憶力決勝負的益智遊戲。

從數個畫面中選出不同的畫面的ザッパー

將三人的臉孔合成完整的フェイス・リフト・サロン

隱藏按鈕，因此會出現什麼完全靠機率，才會更加有趣。在矩陣之中，問題、猜謎也有從易到難的，可無條件再擲一次骰子的「Roll Again」及無條件的答錯同樣的炸彈。

猜謎（益智）中可稱爲聲音的心臟病サウンド・バイツ（歷代美國總統發出抗聲）、先看過超市購物櫃上排列的16種產品，再從出現三種之中，指出那個爲剛才六種食品之中的東西等。乍看之下可能會覺得挺難的，其實是蠻簡單的。全部共有7種益智遊戲。當然，因爲有太多的畫，即使同樣的問題也不太可能馬上答出。接下來的搶答，搶答部份可以在選擇參加者時以年齡別設定難易度，所以不論是大人或小孩都可以玩。

答對搶答時可以再擲一次骰子。就這樣一格一格前進，先到目的地的人即勝利。

眞正做的好的問答節目，應該是能給予觀衆一種身爲參加者感覺吧！將這些在3DO上實現，能眞的親自參加遊戲的刺激、興奮的正是「ツイステッド」。是休假時家人團聚時不可欠缺的寶物。雖然前面曾說過最多可四個人玩，但旁邊如果有觀衆相信一定更有趣！而且還可以在中途時替換、輪流玩。相信這將會是一部能帶來家庭歡樂的遊戲！

由ホイール・オブ・トーチャ退出的遊戲。湊齊三個記號可回到遊戲上。

成功時、失敗時，角色都會讚美或是責備玩者。

途中還會有廣告，好像眞的電視節目一樣。

這就是究極的星際大戰！

以成爲宇宙戰鬥機的駕駛員，縱橫飛馳在浩翰的宇宙空間之中的快感遊戲「星際大戰」！

原本的ポリゴンモード。與大型電玩版幾乎完全不變。

ガンナー（砲擊手）落乘宇宙戰鬥機〝ジオソード〞，爲拯救銀沙連邦的危機，向敵人挑戰的STG遊戲。雖然並不是自己操作機身，只可以操作雷射砲，但壓倒性臨場感的畫面，可詳細設定的世界觀等，緊扣玩者的心弦。

從上市至今已三年的今天，仍然在家裡玩這個遊戲，眞令人感到科技的驚人進步。

而除了原有的ポリゴン模式之外，還附有美化強化組織構造畫面的「組織模式」（テクスチャーモード）！組織更加進化的 3D 畫面相信一定能帶給玩者前所未有的感動！

現在，爲了讓您也能體驗一下星際大戰的世界感，將遊戲設定還原以劇情形式爲您所介紹。

三年的歷史、技術更進步了

從原始到更進一步的進步。華麗的畫面！這些都可在家欣賞！儘量選擇您喜愛的模式！

以前的畫面，仍那麼漂亮。

比戰艦更加一層的厚實感簡直就像眞的身在宇宙中。

主星危機！機動行星〝レッドアイ〞(Red-Eye)

銀沙連邦曆××××年，連邦行星上突然出現了一巨大物體。

正是一稱之爲〝帝國〞的未知行星送來的機動行星〝レッドアイ〞。

銀沙連邦宇宙軍面對這史上最大的危機，發動了最新戰鬥機隊所組成的〝オペレーション。スターズレード〞。主星的命運完全操之在這スターズレード隊之中……。

〝進行スターズレード〞作戰的最後確認。

「現在，敵方機動行星〝レッドアイ〞仍逐漸向連邦主星接近中。本作戰目的在於讓這〝レッドアイ〞無力化，解除對連邦主星的威脅」。

以這樣的形態，在序幕中會將來能去脈說明清楚。因爲是

用英語來說明，簡直就像看好萊塢電影一樣緊張。

「目標定レッドアイ地表上的動力爐オクトペス〞的內部中的能源集中點〝パワーストーン〞。只要將它破壞了レッドアイ的活動將全部停止，完全無力化。在此祝各位戰鬥成功。」

就這樣解說完畢之後，緊急出動的警示聲響起了！

「敵編隊就在外面！武裝攻擊！〝スターズレード〞隊緊急起飛！」

從序幕到起飛，到連邦艦隊受攻擊時的連續照片。背景的狀況說明的剛剛好。

スターズレード隊出發！

母艦受到攻擊！包圍而來的敵軍仍陸續攻擊其它的伙伴的樣子。趕快坐到戰機內。

「起飛最後檢查。啓動引擎，1號、2號、3號。調整狀況，檢查完畢。可以起飛了」

ジオソード的電腦輕輕的說。

「ジオソード，已允許起飛」

管制台的指示。「飛機彈射器起動」

一起飛之後隨時可能受到敵人的攻擊，因此隨時都要將雷射進入可攻擊狀況。基本原則爲被擊中之前，先射擊。

一一擊破周圍的敵機，保護連邦艦隊。

「捕捉敵方司令艇〝コマンダー〞！」

非同僚機，從ジオソード的旁邊飛過的傢伙，正是コマンダー！

「這裡是母艦，本艦因受到敵人攻擊之不能航行。スターブレード隊追擊敵軍本隊。通話完畢。」

コマンダー突襲攻擊連邦艦隊完畢，集合了殘存兵力又飛走了。

「飛向敵軍編隊レッドアイ去。追擊的本機也飛向レッドアイ去，開始」

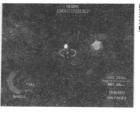
連邦艦隊逐漸去，小行星群出現了。

在這錯綜複雜的小行星群中，敵人以人類決對不可能做到的攻擊而來。可惡！爲什麼能那麼機靈呢？

小行星群中除了敵機之外，其它還有宇宙機雷、小行星狀的擬裝砲台等攻擊陷阱。若不趕開分清楚、破壞掉可就麻煩了。還有，敵人的核彈可破壞。

アステロイドベルト的擬裝砲台。戰機接近時會轉過來攻擊。

敵軍戰艦的俯視圖。敵艦的攻擊也要注意！

擺脫子戰艦群之後，接下來是敵軍之母艦。甲板上的敵戰鬥機也可破壞。

突破敵人最後防衛線

飛過了小行星群帶之後的地方，敵人的大艦隊集合在那。輸送艦、核能艦以及戰艦。不過小型戰鬥機的ジオソード，就可在大艦隊的空隙間穿梭，強行突破。

在此後半的核彈攻擊很是棘手。

用盾來防衛以免受到損傷後，便接近了敵人的本營了。這裡應該就是レッドアイ的最後防衛戰了。攻擊也比之前的更激烈。咦！眼前這艘機體好眼

熟！不就是個コマンダー嗎？コマンダー降落在レッドアイ上。

「突破敵人最後防衛線。抵達レッドアイ之後降落在レッドアイ地表上。」

「レッドアイ有特殊的保護罩著，不過確定有幾個洞穴是通路。利用洞穴進到オクトパス去」

コマンダー的對決在レッドアイ上解決！

「降下地點確定。移動到地表航行模式」

Red-Eye的最後防衛線上，有建造中敵工廠群。雖然仍建造中，但仍有放置砲台。攻擊相當激烈。

遠離Red-Eye的敵軍戰機。在眼前亂飛亂飛的，眞刺眼！

抵達Red-Eye時的示範。說明ジオソード以怎樣的方法降落在Red-Eye的地表上。

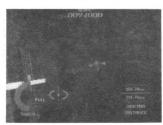
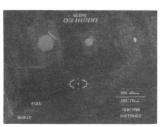
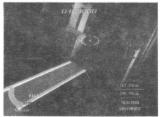
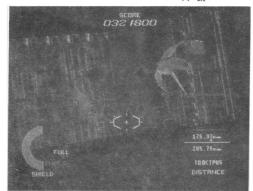
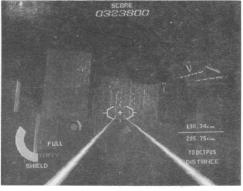
〝死之大地〞レッドアイ地表

荒蕪的大地上排列著無機質的建造物。這正是〝帝國〞送到銀河連邦的機動行星レッドアイ的地表。

通過洞穴在稍離オクトパス遠一點的地方降下。接下來只有在地表上前進去オクトパス之外，別無他法。ジオソード爲躲避敵人的雷達網降在溪谷處。

可是，連溪谷都佈置著砲石，還有戰鬥機編隊攻擊。決不容許有一絲猶豫。

レッドアイ地表上除了佈置在地表上的砲彈的攻擊之外，還有敵機也頻頻飛來。青敵機的耐久力高，因此要馬上攻擊破壞。放置不管的話可是會受到反擊遭受損傷喔！

「捕捉コマンダー」。

在Red-Eye的溪谷飛行時。仍有散機的攻擊。

從地表上攻擊的擬裝砲台。會突然地從地面上突現，第一次看到可能會嚇人一跳。

オクトパス周邊設備的建築。不趕快將砲台毀掉，會遭到攻擊！

在溪谷的稍爲叉開的地方與敵軍對峙。在這裡必須同時面對敵軍發射出的能源彈及砲台的砲擊，一定要謹慎處理。

オクトパス同邊設備的一部份。以爲會受到右邊的砲擊時，突然從左邊飛來核子彈。眞是的危險。不過，只要能通過這 就能到達オクトパス了！

在眼前是一棟巨大的建築物。正是レッドアイ的動力爐オクトパス。集中了行星全部的能源。

在溪谷處的地方コマンダー出現了！在這麼狹窄的地方，若操縱不當可是會撞機喔！現在只能讓ジオソード機動，專心使用雷射。

コマンダー出人意料地從眼前橫略而過向オクトパス而去。ジオソード將戰機傾斜，通過溪谷。看到了建築物群。

「侵入オクトパス的周邊設備」

這裡是オクトパス的死亡線。將後面出現的二台紅色敵機破壞之後，再將建築物的全部砲台破壞掉。

敵機仍糾纏不休的攻擊。在建築物牆壁上的砲台也不時發射出能源彈。不過，通過這些之後就是オクトパス了！穿越隧道、上。左旋轉。

「抵達オクトパス」

發現了！這就是オクトパス了嗎？從背後俯視ジオソード上面的コマンダー數出攻擊的樣子。不過，大概是因爲離オクトパス的攻擊太近了，不能做出進一步的行動！

「現在衝進オクトパス內部，向能源集中點パワーストーン前進」

作戰完畢！現在開始歸航！

好像放棄了追擊コマンダー的樣子。愈接近這個オクトパス這個巨大的東西更明顯。從下方進入到內部。先破壞雷射之後再進入。發現パワーストーン了！

終於要進入最後局面了。在這要攻擊的只有一點！

「オクトパス的能源收束停止確定」

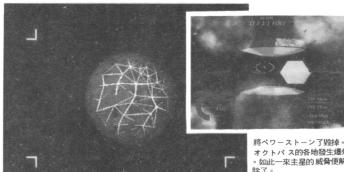
巨大的オクトパス的各地方發生爆炸。在這個行星全部能源集中的地方開始崩毀。レッドアイ崩毀的也只是早晚的問題而已。

若不趕快逃出，可會被捲進去喔！不想跟這星球遭受同樣命運吧！「作戰完畢！現在準備歸航」。

移動到安全的空間區域去，回頭看レッドアイ。慢慢的開拓崩毀，曾經是那麼巨大的星球，在下個瞬間即變成了宇宙的灰塵。終於全部結束了……。

可是……。

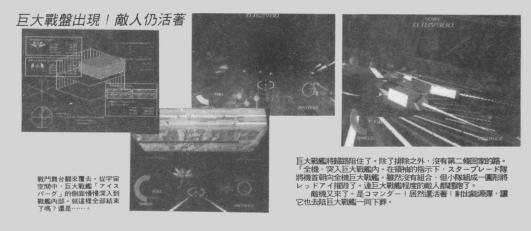
此時，ジオソード的警示聲又響起。

「緊急事態。正面12點方向感應到巨大穿梭方　。捕捉到敵殘存兵力。

將ペワーストーン了毀掉。オクトパス的各地發生爆炸。如此一來主星的威脅便解除了。

巨大戰盤出現！敵人仍活著

戰鬥舞台翻來覆去。從宇宙空間中，巨大戰艦「アイスバーグ」的側面慢慢深入到戰艦內部。就這樣全部結束了嗎？還是……。

巨大戰艦將歸路阻住了。除了排除之外，沒有第二條回家的路。「全機、突入巨大戰艦內。在領袖的指示下，スターブレード隊將機首朝向全機巨大戰艦。雖然沒有組合，但小隊組成一圓形將レッドアイ摧毀了。連巨大戰艦程度的敵人都趕跑了。

敵機又來了。是コマンダー！居然還活著！射出能源彈，讓它也去陪巨大戰艦一同下葬。

看！栩栩如生的巡航感。

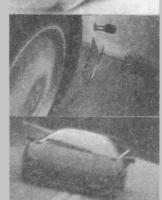
裝入電源，將「オーバードライビン」放置於3DO後，軟體即開始。如此稍待片刻後，接著便是示範的映像出現。別急著馬上按遙控器，不妨欣賞一下示範畫面。

之後在主選擇畫面上共有五個選擇項目。賽程設定、車程設定、對手車設定、配件變更之後便是遊戲開始。

賽程共分三種。奔馳於都市中、高速公路的「シティ」、沿著海岸彎彎曲曲的賽程之「コースタル」以及起伏不定的高山山路賽程「アルペン」。背景的變化也相當有趣。當然，在賽中實在無暇慢慢欣賞，但在下意識中也忍不住偷偷的瞧一瞧。而且在遊戲中還可切換視點，可從三種視點中選擇喜好的視點。

每一個賽程均有3節，分別以檢查點來區分。安全地通過檢查點時，會先表示比賽結果。不過可不是一到檢查點，便可安下心來喔！要到達最後終點尚有一段距離，在檢查點後，選擇遊戲繼續，向賽程終點前進吧！

迫力的實實映像

遊戲的序幕，示範畫面。眞不愧是CD-ROM的軟體。栩栩如生的動畫映像，所帶來的感憾氣氛，及如臨現場的眞實壓迫力！

主選擇畫面

主選擇畫面以易理解，方便選擇的形式表示。

用黃色框選擇設定好所需的地方，便可自由地變更及選擇設定。是相當易解的畫面表示。

一目了然的選擇畫面！

詳細的設定變更在此畫面上。甚至還有「牽引控制」。

可自由變更成您習慣的遙控器操作設定。

賽程共三種類

City 31.8km

穿越街道，奔馳於高速公路中！巧妙地變更車線，在車與車之間穿梭的駕駛技巧來戰勝對手車。行走路肩時，速度會激劇地降低，因此可別太激動地行走到路肩上！基本上是個直線部份較長，且較平坦的賽程路線。

剛開始選擇的大概都是這個路線吧！

天啊！那有時間去看板上的字呢？

Coastal 30.2km

沿著彎彎曲曲的海岸線的賽程。轉彎的地方太多了，大概很少能開到最高速度。要超車時一定要全神貫注。車線稍為狹窄了些！全長距離最短！不過，眞想用眞的車子到風景如此優美的地方「兜風」一下！

每一項選擇設定都設定的非常簡潔。

啊！抉擇到海裡去了！嗯！別擔心！又不是眞的車子！

Alpine 35.8km

這一區是屬於上下起伏激烈的山岳地形。

全程也十分漫長。當你馳騁在上坡或下坡路段時延途的景色相當怡人，會使你想放鬆心情去駕駛。

但要小心哦！因為在不知不覺中你可能就已經落後別人一大節囉！

可好好的打一場長期戰的賽程！

哇！行駛在這樣的地方，實在非常過癮。

遊戲的醍醐味正在於此！

遊戲基本上成立於勝與負。沒有強烈的勝負感的遊戲，往往不易令人定下強烈的印象及事後感想。那麼本遊戲的強烈勝負感在那兒呢？

車子本身的意義又是什麼呢？快速且安全地抵達目地的工具！！沒錯！正是快速抵達！在途中撞擊、破壞等等這些全是後來才調整的部份。原來賽車遊戲的核心部份，都應俱備這些東西！

本遊戲重點放置於實車模擬。遊戲的設計也正是如此。原始的意義在於車與車之間的競賽。「抵達」、「誇示最高速」此二點為遊戲的勝負部份。之後便是玩家自己的駕駛技巧！因此在本遊戲中究竟能以多高的速度行駛，並不在於運氣或是敵人的攻擊等，完全操縱在玩者本身的駕駛技巧。

追求最高速

想要在3DO主機之記憶當中刻劃下您的最高速嗎？為您的高速留下永恆的記錄嗎？密訣在此！本遊戲中，所有的規格設定全部是以實車的模擬為目的，因此在加速性能，實車資料全以實車為主。所以無法如スーパージェッター的流星號般的加速。總之盡可能地讓引擎長直線地高回轉。

無論是在那一個賽程，都盡可能地在長直線上發揮最高速度。只要事先知道在賽程的何處有機會，從那之前的轉彎處起將，加速器全開，盡可能全力加速！之後便可在直線上一決勝負！

進入直線之後，儘可能不要改動方向盤。

從直線之前的轉彎處起，油門全踏！

車別印象照片集

本遊戲模擬了九種優越的世界名車資料。在選擇畫面上，決定自己將駕駛的車子及成對競爭對手的對手車。一旦選擇好自己將駕駛的車子後，畫面上將以慢動作展示車子。該車的個性表徵、象徵等將以實際動畫重現。

過關

三種賽程當中各有三個小節。合計九個小節，每一節的攻略方法各不相同。總之賽程，並非以身體，只能以感覺來記憶。只要走了幾回之後，自然可了解！

要如何才能在每一節當中以高速度全力行走呢？其實加速器的操作、方向盤操作、擷取賽程之後乃至可瞬間做出最佳的判斷力定有方法的！

加速器的操作是本遊戲獨特的感覺。到習慣爲止，可能常常會有方向盤切的太過多的情況發生！因此剛開始時，方向盤要小心翼翼地左右小幅度切換。慢慢的習慣之後，相信一定可以準確的切換所要的角度。

關於捨取賽程方面，在轉彎處的轉彎方法及閃躲前方阻擾的車子的方法有幾點重點。外→內→外雖然是轉彎處的轉彎原則，但通常前方都會有阻擾的障礙物在，往往不可能如願。快駛出路肩時，看是要減速向左右閃躲或是駛出路肩減速。另外，要擺脫途中駛出來的警車是不在可能的。被警車逮到二次的話，便 GAME OVER 了喔！因此要多加注意告示警車接近危險之雷達警音。

啊‥‥‥又被攔住了！

在轉彎處決不可減速，便可在轉彎處取勝！

是否記住了未知狀態的下個賽程中應注意的秘訣了呢？

本遊戲可有三種模式。第一個爲原著及卡通中出現過的暗黑武術會篇爲魔鏡墜道篇爲舞台，使用幽助、桑原、藏馬、飛影等四人進行故事流程的「故事情節模式」。活用了卡通示範，可欣賞到故事情節以卡通放送的感覺。第二個爲故事情節當中登場的15人之中，選擇喜愛的角色，進行自由對戰、團體戰、擂台戰的「VS 模式」。又分成 1P 對 COM 、1P對2P、 COM 對 COM 等三種模式。最後一種爲可多方面嘗試的「世界模式」。

另一項要注意的是若靈力不是滿檔的話，就無法使用超必殺技。

在這裡選擇遊戲模式。若放置不管，牡丹會解釋模式的說明。

在序盤出現的電影爲直接取錄自放映中的卡通「幽遊白書」的序盤部份。在此也稍爲介紹一下吧！動作柔順、畫面清晰，簡直會忘了是在 3DO0 中看到的。對幽白迷而言眞是令人高興的一件事。

上面表示計爲 HP 、下面的表示計爲表示靈力 (SP)。HP 將以黃→紅→黑變化，全部變成黑之後即 KO。SP 用 A 或 B 鈕一直按著便可增加，使用必較技時會消耗掉 SP 。

在VS模式，自由對戰模式中人物角色選擇畫面。十五人挑在一起實在可觀。

基本攻擊爲 A 鈕的鐵拳及 B 鈕的踢腳。出招的特技因爲對手的距離而改變、攻擊力也不同。按十字鈕的後方爲防御狀態。接近對手之後，將十字鈕由前向後按再一邊按 A 鈕或是 B 鈕，便可使出丟擲技或是捉住技。另外，還有一些即使爲對手有段距離也可使用特殊攻擊的人物在，要有效利用。

在此除了加入浦飯隊 4 人之外，乃至 VS 模式中可使用的全15人角色完全介紹。另外，指令一覽表的必殺技指令爲人物向右時的指令。

浦飯幽助

中學二年級學生，擁有許多死後重生的特殊經驗，原是町內首屈一指不良少年的靈界偵探。也是靈光波動拳的繼承人。用十字鈕一前＋A鈕，可攻擊對手的心臟並使對手飛起。用B鈕可用鐵頭功打擊對手，使對手跌倒。蹲下時的踢脚攻擊防範長，不但使用方便還可使對手跌倒。必移技攻擊的主擊爲靈丸（レイガン）。靈光擊爲將靈力聚集在拳上，攻擊對手的特技。

接近之後出式ショットガン・即使對手防御仍可削弱許多HP。

超必殺技的極大靈九。飛出巨大光彈。靈九感力無人可比。

指令一覽	
靈丸	←↓→＋A鈕
ショットガン	→↓←＋A鈕
靈光擊	→↓←＋B鈕
空中靈丸	跳躍中時←↓→＋A鈕
極大靈丸	→↓←＋A鈕

飛影

魔界的盜賊。被幽助打敗之後，慢慢地有點改變了。使用邪王炎敎拳的邪眼師。有位叫雪菜的妹妹。速度很快。用前＋A鈕留下幻線，攻斬對手。B鈕時，邊跳躍邊用劍攻斬對手。無論是那一項攻擊，都可將對手打倒地上。另外蹲下時可成爲跌動攻擊，但B鈕都不行。必殺技的每一項都是接近戰，能飛行到只限於超必殺技的邪王炎敎黑龍波。

指令一覽表	
邪王炎敎練獄進	接近對手→↓←＋A鈕
邪王炎敎劍	←↓→＋A鈕
メッタ斬リ	一定時間連打B鈕
邪王炎敎黑龍波	→↓←＋A鈕

桑原和眞

四屋敷中學二年級學生，也是不良學生，幽助的對手。靈感很強，靈氣會變成劍來攻擊。遠距離的鐵拳會成爲靈劍攻擊。輸入十字鈕的前方並按A鈕，可抱起對手，將對手雹出去。另外B鈕則成爲靈劍二刀流。因爲不會消耗靈力可多多使用。必移技以聚氣技居多。團扇型靈劍在遠處出招，會變成向對手飛射而去的形狀。超必移技的次元刀如一把發光靈劍一樣，大力揮舞。

ド根性回轉アッパー。回轉手腕再突擊的必移技。

特殊技之一的二刀流。兩手的劍什麼都可切斷。

指令一覽表	
劍よ伸びろ	←聚氣→＋A型
ド根性回轉アッパー	→↓←＋A鈕
團扇型靈劍	→聚氣←＋B鈕
靈劍遠隔斬リ	←聚氣→＋B型
次元刀	←聚氣→←→＋A 鈕

藏馬

薔薇蕀鞭刃ラッシュ。全部輸入有三發。但不會轉倒。

超必殺招妖狐變化儀。召換魔界的御辭儀草使其攻擊的特技。

原是連魔界都害怕的盜賊，且又是以銀色的妖狐姿態，如今已和人類融合在一起。操作植物爲武器。遠距離的鐵拳會變成薔薇蕀鞭刃（ローズウィップ）的攻擊，攻擊範圍長。十字鈕前方＋A鈕，可用薔蕀鞭刃做轉倒攻擊；B鈕則爲召喚魔界的食蟲植物攻擊。必殺技的シマネキ草及弧連擊都必須在接近敵人後攻擊可有效。

指令一覽表	
薔薇蕀鞭刃ラッシュ	↓→＋A鈕
シマネキ草	↓←＋A鈕
風華丹舞陣	←↓→＋B鈕
弧連擊	→↓→＋B鈕
辭儀草	←↓→←＋B鈕

酎

因猜拳輸了而成爲候補，六遊怪隊中最強的妖怪。酒喝的愈多愈強。實在拿他沒辦法的頑固老頭。因爲老是呈酒醉狀態，移動時搖搖晃晃的，很容易讓人料中。按十字鈕的前方及Ａ鈕，可以將對手丟出去。必殺技全部都是容易出招的招式。

超妖氣破碎彈。遠遠的出招但擊中率卻很高。

指令一覽表	
醉虎轟轉腳	↓←＋Ｂ鈕
練醉妖氣彈	↓→＋Ａ鈕
ジャックナイフヘッドバット	←→＋Ａ鈕
超妖氣破碎彈	→↓←→＋Ａ鈕

陣

由魔界的忍者所組成的魔性使者隊的成員，又稱爲風使者陣。如名字所示使用風戰鬥。用前＋Ａ鈕捉住對手，叩地。Ｂ鈕則引起龍捲風將對手轉倒。爆風障壁可隨按Ａ鈕的時間調節出招的高度。

旋風裂破。浮起在空中之後，用旋風拳突擊。

指令一覽表	
修羅旋風拳	←↓→＋Ａ鈕
爆風障壁	↓←↑＋Ａ鈕
稱妻落とし	跳躍中時→＋Ａ鈕
旋風裂破	↓←↓→＋Ａ鈕

死之若丸

怨呼障縛壁。攻擊範圍相當廣泛。

怨爺所率領的裏御伽隊的其中之一。使用劍、羽衣等道具來攻擊。在卡通中敗給幽助的師傅、幻海。鐵拳以劍攻擊，因此攻擊範圍很長。用前＋Ａ鈕可使對手轉倒。因爲沒有飛行道具，因此飛衝，快跑衝到對手懷前等均須快速進行。

指令一覽表	
怨呼障縛壁	←↓→＋Ａ鈕
魔哭鳴斬劍	←↓→＋Ｂ鈕
死出の羽衣	→↓→＋Ａ鈕
爆吐髑蝕葬	←↓→↓＋Ａ鈕

雅

戸愚呂隊的老大。操縱爆彈，支配者（クエスト）級的妖怪。一旦認眞起來會將面具脫掉，頭髮顏色也會改變。Ａ鈕爲可投擲技之後再召喚爆彈攻擊再押倒對手的二段攻擊。其他在遠距離的特殊攻擊時，雖距離關係微妙但很方便。必殺技的指令相當簡單。

ニュークリアボム。行動大相對的空隙也大。

指令一覽表	
トレースアイ	↓→＋Ａ鈕
マッディボム	→↓＋Ｂ鈕
クロウストーム	↓→↓＋Ｂ鈕
ニュークリアボム	→↓←↓＋Ｂ鈕

武威

戸愚呂隊老二。爲押制過強的鬥氣而身著鎧甲的妖怪。以前，曾經與戸愚呂弟戰鬥而戰敗過。速度雖慢且特技的動作又大，但被擊中可不是開玩笑的。用Ａ鈕的投擲可使對手轉倒。必殺技主要爲聚氣　，因此超必殺技爲二段式攻擊。第二段時相當驚人！

オーロラバトルクロスーアタック的威力可不是開玩笑的！

指令一覽表	
武裝鬥氣	↓聚氣↑＋Ｂ鈕
アクスフルー	←聚氣＋Ａ鈕
リバースプレート	→＋Ａ中時→又←＋Ａ鈕
オーロラバトルクロスーアタック	←聚氣→←→＋Ａ　鈕

戸愚呂（兄）

戸愚呂兄弟的哥哥。性格殘暴，擁有再生，擬態能力，完全沒有人性的妖怪。具許多全體性壓惡的攻擊。身體雖小，但通常攻擊等的範圍卻蠻長的。Ａ鈕或是Ｂ鈕都有投擲技。必移技的擬態攻擊常出　對手意料之外。妖縛系會在地上滑行前進。

全身槍。判斷出儘有這些槍一擊中時，即使離開一點也沒有關係。

指令一覽表	
指槍	↓→＋Ａ鈕
擬態攻擊	→↓→＋Ｂ鈕
妖縛指	←↓→＋Ａ鈕
全身槍	→↓←→＋Ｂ型

戸愚呂（弟）80％

受雇爲武術會主辦者的黑暗仲介人。原本雖爲人類，但爲求最強而轉生爲妖怪。以筋肉操作來改變自己的強度。
80 ％與100％的強度及必殺技都不同。基本上 80 ％爲拳壓彈而100％爲眞空指彈的使用比較方便，但投擲等的特殊技方面比較強。

飛朵爆裂拳。如名字所示向對手飛去進行攻擊。

指令一覽表	
拳壓彈	←↓→＋A鈕
氣放出	→↓→＋A鈕
飛來爆裂拳	→↓→↓＋A鈕

戸愚呂（弟）100％

指令一覽表	
撲殺演舞	接近對手→↓←＋A鈕
眞空指彈	↓→＋A鈕
喝	←→＋A鈕
轟拳	→↓←→＋A鈕

神谷實

ハンドメス。突進系的必殺技。移動速度非常迅速。

醫生。從魔境隧道篇開始上場。具有在自己領域之內自由使用病毒、醫療器具等能力。用A鈕或B鈕都可使用投擲技。雖然以突進系的必殺技居多，但唯一的聚氣技的ゴ－ウイルス爲飛行道具。

指令一覽表	
ハンドメス	←↓＋A鈕
ゴーウイルス	←聚氣→＋B鈕
空中ハンドメス	跳躍中↑→＋A鈕
ハンド全身麻醉	↓→←＋B鈕
スピリットガード	←↓←↓＋A鈕

刃霧要

狙擊手。具有只要是自己領域之內的東西都可變成炸彈，擲中目標的能力。神后、刃霧、仙水等三人爲魔境隧道編開始後才上場的人物。原靈界偵探的仙水把伙伴的樹一同連接魔界與人間的洞穴打開所產生的結果，在與魔界接觸的地方的蟲寄市突然出現，可使用不可思議能力的人。神谷及刃霧正是具有支配這領域能力的人類的其中之一。前＋B鈕的攻擊可將鎗向上斜射擊，可用來對手飛撲而來的攻擊。前＋A鈕的內容雖不同，但無關距離都可變成飛行道具，要多加運用！

→（←）＋A鈕的特殊攻擊。在投擲距離處擊出二發。

指令一覽表	
スナイパー	↓→＋A鈕
アンダースナイペー	↓→＋B鈕
ジャンプスナイパー	跳躍中時↓→＋A鈕
死紋十字斑	↓←＋A鈕
ラッュトック	→↓←→＋A鈕

仙水忍

暗黑天使。曾是靈界偵探的他，現在究竟要做什麼呢？以脚技爲中心。特別是攻擊範圍長的蹲下踢相當便利，要好好運用！

裂蹴紅球破。消耗許多靈力但射程短。

指令一覽表	
裂蹴拳	↓←＋A鈕
裂蹴紅球破	↓→＋A鈕
裂蹴紫炎彈	→↓←＋B鈕
裂蹴連環擊	B鈕連打
裂破風陣拳	→↓←→＋A鈕

什麼是世界模式呢？

第三個模式，世界模式。在這裡可以無視體力、靈力的狀態下練習戰鬥的「シャドーグラップル」；可欣賞遊戲中的背景音樂、音效，角色聲音等的「ジュークポックス」，還有滿載登場人物角色畫面的「アードギャラリー」等三種不同感受。玩到累時，不妨在這休息一下！

世界模式的主選擇畫面，由螢子和プー來介紹內容。

BGM14首、音效 59 種類、台詞 100 種類等內容的ジュークボックス。

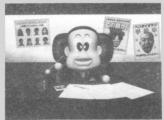
マカロニほうれん荘

以「インタラクティブ・ドタパタ・コメディ」爲主題的本遊戲，曾是一部引起用配音員的吉本興業或定用曾受93年葛來美二部門獎的配音アレステッド・ディベロップメント等話題的作品。總之以原來的主題，令人懷念的喜劇「マカロニほうれん荘」對20歲到30歲的人相信一定感到非常興奮。

遊戲以由主角的沖田そうじ的視點來看3DO的排演畫面之冒險爲基本。在其中還有視狀況而定有拳擊以及丟蛋糕的事件發生。配角還有膝方歲三、金藤日湯二人。三人合力的三鎗手。

通常遊戲都會有進展，本遊戲當然也有。不過本遊戲最有趣、最值得玩味的地方在途中突如其來挿進連環卡通般的笑料。

例如途中必須去露天遊藝場，一到那兒之後才發現沒有售票員。在此時超級爆笑笑料金藤日陽會製造許多笑話，除了語言之外還包括用圖表二。當爆笑人物突然出現又加上同樣好笑的そうじ加（主角）那更是「笑」果不斷。

另外聲音的配音由チャーリ，清水圭，今くろよナインティナイン等等人。

一些懷念的老臉孔。即使變成了 3D 也不會覺的有什麼不同。大概是我們都愈來愈習慣 3D 的關係吧！

這個人的聲音好熟悉！沒錯正是今くろよ先生。喜劇世界再加上吉本興業眞是所向無敵！

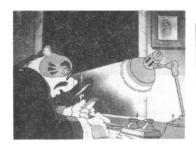
一稍有空隙超級笨蛋笑料員又衝了進來。

插在遊戲中的迷你遊戲蛋糕。

迷你遊戲的拳技。比賽開始的鑼響……。鑼？難道是……。

拳擊的畫面。雖然製作簡單的樣子，但可是迫力十足喔！

モンタナ・ジョーンズ

繼前作品「チキチキマシン猛レース」以後，以「手用電視」爲概念，開始著手將卡通遊戲化的高城剛氏。所謂「手用電視」雖然是以不儘能看之外，還要能透過遙控器親手參加電視劇的意義之下，這個「モンタナ。ジョーンズ」更加充滿了卡通的刺激快感。

雖然本遊戲的原稿仍在手寫階段，但是在半完成的地方對ACT遊戲的最重要時機仍未展現。因此，本遊戲不但可控制評價之外，有 3D 迷宮、橫畫面、搶答的迷您遊戲等多彩多姿的內容可值得我們期待。

遊戲的內容爲從世界地圖之中，選擇想前往的地方，可從那裡開始進行遊戲。美國舊金山的話由中國城爲舞台展開冒險；秘魯的話則進行印加帝國遺跡內尋寶；西藏的話則探尋達賴喇嘛的秘寶之類的冒險式舞台。在蘇聯的話則由ゼ口鄉所率領的白熊型蟹前期「ティアボル」處逃離橫向畫面冒險開始展開。橫移畫面在加勒比海中也有。在天堂的「瑪莉歐」正也是水中舞台的一種。

其中在埃及還有由人面獅身像出題的「猜謎」「一般常識」「科學」三項目的迷您遊戲。

剛才也說過本遊戲的平衡性及其他部份仍未完成，但是以純粹遊戲來說相信娛樂性會蠻高的。除了這些之外，以自己親手參予電視的故事的感覺眞的是一個不錯的重點。希望在完成版完成之後，能再詳細地爲您介紹！

中國城的福州糕。還要靠您多多關照！

進到這氣氛鬼異的店內，差錯還以爲進到了怪物的地方來了呢？

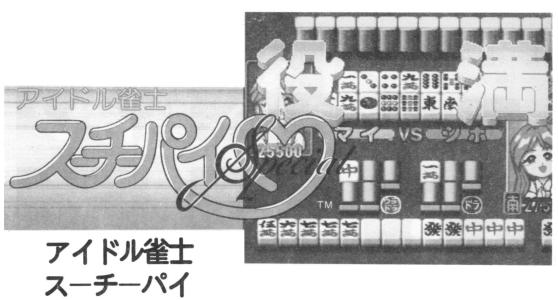
ギャング的老闆、劉。全給予モンタナ一夥人重要的寶物喔！

2D 的橫畫面遊戲畫面。一邊蹦蹦的跳著一邊攻擊。

3D 迷宮的畫面。通過迷道之後躲過機關逃離現場。

搶答式的迷你遊戲。讓獅身人面像也傷一下腦筋吧！

アイドル雀士
スーチーパイ Special

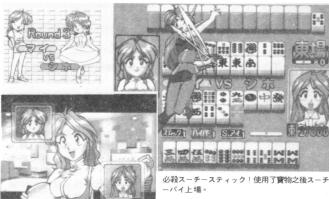
アイドル雀士 スーチーパイ

光明正大做弊的對戰麻將！

御崎恭子是遊戲中心「YOU & ME」的店員，才剛開始會打麻將。此時她的父親因開發了スーチーペンダント，因而可使她變身成爲很厲害的麻將手「スーチーパイ」。

這個スーチーパイ主角的本遊戲的角色設計採用了在卡通、漫畫上鼎鼎有名的「園田健一」先生，而スーチーパイ人物的聲音則由相當受歡迎的卡通配音員「かないみか」小姐擔任。是部在大型電玩版相當受歡迎的軟體。

移植到3DO版上之後，有許多處都經過改良。尤其3DO版更強化了音效方面，總計共起用了，三位超級卡通配音陣容（合計14位），使得全部的角色人物都可說話。再來在主題曲方面共有 "World Birthday"（歌：かないみか）、 "Power and Love"（歌：富承みーな）、〝戀の一步は私から〞（歌：矢島晶子）三首。卡通迷必聽的歌曲。

另外在畫面方面，增加了大型電玩版所沒有的輔助人物角

必殺スーチースティック！使用了寶物之後スーチーパイ上場。

與戰對手對話篇。會話完全由眞人配音！

變身篇

御崎恭子變身爲スーチーパイ的卡通畫面。

7位＋1位的美少女雀士們

好啦！這就是玩者可選擇的7位雀士及老闆麗華。麗華會在戰勝了玩者之外的六人之後上場。每一位人物的說明爲①配音人名字②人物的綽號③裝著技。

①高橋美紀②橋王佑紀③一口氣に將配牌湊近

①吉田古奈美②暗刻麻衣③配牌↓枚內包含暗刻（三個一樣）

①矢島晶子②老虎尾巴③擅常積入ま老虎牌（東）。非常厲害！

①富永みーな②チャンタ留美③ンタ變成チャンタ的配牌

①深見梨加②ジハイ理惠③配牌渾が中大字牌居多。

①西原久美子②一盃口小百合③一擅常積一盃口。

①平松晶子②フウバイ繪利佳③つ風將自己的牌暗　。

①松本梨香。因爲是老闆，玩者使う不可以選擇。

色7人，增加對戰之間對話的樂趣。

遊戲是以二人對打麻將。玩者所操作的並非スーチーパイ，而是由各擁有獨特技巧的7位美少女麻將手之中選出一位自己喜歡的麻將手。詳細的人物介紹刊載於右頁上。可以依技巧來選擇，也可選擇自己中意的女麻將手啊！不過選擇了自己中意的女孩就看不到那女孩的畫面了，因此或許從不喜歡的女孩選起比較妥當？什麼？每一位都很可愛！不玩了？眞傷腦筋！

玩完麻將之後，可向パネルマッチ挑戰。所謂パネルマッチ是一種類似心臟病同樣的遊戲。將16張旋轉的拼圖拼成圖。可依據所拼成的圖獲得寶物，而玩著的技巧等級也會提昇。

寶物有可從三種類中選擇喜歡的東西的「たつまき選擇氣」、公開對手佈置的「スーチーアイ」、破壞對手的牌使其無效的「ハイパーせつかん」以及在聽牌時一定能自摸的「必移スーチースティック」四種類。在遊戲中使用寶物時スーチーパイ會出現。這些寶物除了「たつまき選擇氣」以外要保留之外，其餘的都可在想使用時使用。尤其定「必殺スーチースティック」是項超強力的寶物，使用時一定都會「胡」，當您認爲是使用的時機時，一定要使用！

拼成「ポイント」拼圖後玩者的點　（ポイント）可增加，存積到一定之後技巧等級會提昇。

拼成「パネルクリアー」的同時，也就贏了對手了！要戰勝對手必須要拼成「パネルクリアー」或是將拼圖（パネル）全部取消或者是將對手的所有點數歸爲零。

接下來的畫面……。　自己去買來看吧！

另外最重要的勝了對手之後，對手要脫衣服。二畫面以大小的畫面可以用遙控器自由操縱畫面！

每戰勝一位後，輔助人物角色會上場，進行輕鬆有趣的對話。對話內容因所選擇的人物角色而不同，所以無論玩幾次都依舊新鮮、過癮！

パネルマッチ獲得寶物。圖開始旋轉後會從下面……。

賭上全世界命運的太空戰爭

NOVA-STORM

ノバストーム

對人類有重大貢獻的ベータ・データ網發生叛變。爲ベータ星等全人類的生存，一戰賭上全人類命運的大戰就此展開。

遊戲評析這是TZE獻給3DO玩家之太空射擊遊戲第二作。繼承前作「聯合縮小軍」的特色，再加上比前作更加的功能，使得畫面非常流暢眞實。其魅力十足的空戰爲其特色。

2127年，故事開始……

2127年，ベータ行星等的ボドレー聯邦設立了總管全世界系統的情報網路〝ベータ・データ網(BCODE)〞。這個系統使人類在行星間的通訊更加便利，使人類拉開了新時代的序幕。

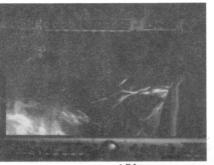
之後的二年， BCODE 十分正常地運作。但在2129年時，不知發生了什麼事讓 BCODE 的程式發生異常，使得整個情報網路都是 BCODE 所控制，世界充滿了荒蕪與恐懼。ボドレー聯邦最高評議會抱著最後的希望，希望能夠破壞散布在星系中的 BCODE 之データ方法就是潛入行星，以低空飛行避開雷達的搜索，破壞データ以取得系統的控制權。但是聯邦軍的主力電於 BCODE 的叛變，所有主電腦全部受損。唯一倖免於難的是一支與 BCODE 的系統相獨立的部隊 NOVA.STORM 。玩者就是要操縱這支部隊的戰機，爲了延昇的命運放手一博。

「NOVA」是今年夏季發行之「聯合縮小軍」的第二代。本遊戲利用「聯合縮小軍」的繪圖技術，使得畫面看起來更有魅力，而比前作在空戰時更顯得出它的魅力所在。迷人的開場畫面，在遊戲中遇到重要場＊時所呈現的畫面，還有再

在片頭畫面中出現的聯邦最高評議會的畫面。他們決定讓特殊部隊 NOVA.STORM 出擊。

聯邦司令部所在的基地。從這裡搭乘戰鬥小艇，爲全人類而展開戰鬥。

上圖爲潛入火山行星カリナー的畫面。右爲潛入之後的畫面，戰鬥才剛剛開始。不愧是稱爲火山行星，到處都是噴出岩漿的火山。中央偏上方的是分數，右上爲剩下幾隻小艇。左下的長條爲主機之防護罩，變成零就嗚呼哀哉了。中央偏下方爲魔王的生命值，右下爲剩餘炸彈＊。

這就是戰鬥艇。這一隻小艇可是肩負著全人類的命運。

加上動人的 BGM 音效，讓整個遊戲呈現出無與倫比的科幻氣氛。

在片頭畫面中出現的聯邦最高評議會的畫面。他們決定讓特殊部隊 NOVA.STORM 出擊。

一投出炸彈之後就會聚集強大的能源。

炸彈爆炸！強大的威力將畫面上所有的敵人全部摧毀。

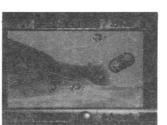
打倒守護データ・コア的魔王們！

目標データ・コア全部共有四個，分別藏在不同的行星中。依順序分別是火山行星カリナー，砂之行星エゴニア，之行星カリ・ノール，及都市行星ボーダー。每個行星都名有四個區域（都市行星只有三個），在每個區域的前後都有一個 BCODE 派來的刺客（魔王）把關。魔王的攻擊都十分強悍，尤其是每顆行星最後守護データコろ的魔王，其攻擊更是讓人眼花瞭亂。而且和魔王的戰鬥有時間限制，在時間內沒有打敗魔王的話就永遠地說再見，然後從各區域的起點重新開始。

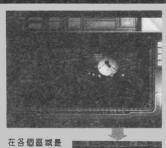
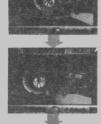
最重要的大概是炸彈和物品了。炸彈雖然有次數上的限制，不過威力可是十分驚人。只不過在效果出現之前需要一點時間，所以在使用時要特別注意這個時間差。得到物品的話就可以變換主砲。在時間方面也有那種得到之後可以永遠使用的東西（二管火箭，三管火箭之類），也有那種有時效限制的東西（ OPTION 之類）。種類有許多，出現的地方和種類每次都不會改變。視情況選擇武器，並熟記武器出現的位置才是致勝之道。要不要身負重大使命為人類苦戰一番呢？

上圖像眼珠的就是物品，會從主機的後方出現。不早點拿的話可是會消失的。NOVA 的主砲可以抵消掉敵人的子彈，所以利用攻擊範圍廣的武器比較不會早死。但是要注意的是這種武器可不是那麼常出現的。

砂之行星エゴニア。為了要破壞第二個データゴア，必須在那無止盡的沙漠上徘徊。

冰之行星カリ・ノール。等三個データコア就在這裡。這裡的敵人比平常多，預料將會是一場苦戰。

砂漠上起起伏伏，有時候也會變成一座山丘。飛太低一不小心撞上去的話可不是鬧著玩的。

在冰牆間以超快的速度飛行。想要避開上下左右突出的冰柱可是需要高超的技術。

BCODE 的刺客

在各個區域最初時會以紅色來顯示魔王的弱點。攻擊那個地方造成傷害時，表示魔王體力的球（畫面中央偏下）就會顯示銀、綠、橙、紅色。變成紅色時再給他幾發他就完蛋了。

遊戲評析這是一部在IBM PC.SFC上也大受歡的遊戲。其多邊型的構圖動作十分流暢，看起來就像一部電影似的。再加上其困難的動作生，想要過關可不是那麼容易。為一高難度的動作冒險遊戲。

主角的名字叫雷斯特・萊特・成奇，為一個物理學家。在一個暴風雨的夜晚，他在研究室內做粒子加速器的實驗。他對著顯示幕下他應該下的指令之後，使一邊喝著咖啡一邊等著結果的出來。這時窗外的暴風雨增強，雷也開始打了起來。落雷使得粒子加速器快速地運轉，結果雷斯特從研究所消失不見了……。帶著粒子加速裝置而消失的雷斯特原來是被彈到另一個世界。玩者就是要扮演雷斯特，者他渡過重重危機回到原來的世界。

剛開始雷斯特手上沒有任何武器，但隨著劇情進展全得到一把雷射槍。用這把雷射槍和敵人戰鬥的樣子可是帥呆了！雷射槍除了打倒敵人之外還有其他用途，有時甚至會成為遊戲進行時的必要道具。

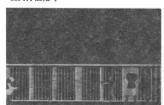
上圖的人物就是那個倒了八輩子楣走了十八層地獄的雷斯特博士。轟隆一聲雷聲讓實驗裝置把雷斯特運到了未知的世界。

這個遊戲的賣點就在於多邊形構圖順暢地移動。大部分的動作遊戲均採用豐富的人物構圖，這樣看來每個角色好像都有許多動作；但是他的眞實性往往限於走、跑等幾個基本的動作，其餘的一些高難度動作可能就不是那麼流暢或是根本就沒有動畫片。但是這個用多邊形構圖的人物，從某方面看起來似乎有點像紙娃娃，但他可是可以很流暢地爬岩、開槍、游泳、滾下，其豐富的動作性眞是不在話下。

這種多邊形構圖不上是用在主角上而已，它同時也應用在隨處插入的動畫中。其持攝影機視角的動畫，讓人好像在看一場動作電影一樣。可惜的是大部分都集中在遊戲初期。雖然如此，玩家還是可以扮演雷斯特在這個舞台上享受著看恐怖動作電影的氣氛。

雷斯特是否能渡過重重難關回到原來的世界，這全靠你了！

在開場畫面之後會以日文顯示一段開場文字。看完之後便開始遊戲吧！

在遊戲中經常出現的動畫。動畫中雷斯特首次碰到那個世界的生物，舉起單手露出微笑打個招呼。

用雷射槍進行槍戰。張起防衛網擋住敵人的攻擊，並以雷射摧毀敵人的防衛網。防衛網經過一定時間之後就會消失，為了保險起見多弄個幾層吧！

遇到可靠的伙伴，計劃由異世界逃出

被彈到異世界的雷斯特從水中浮現出來。如果在這裡待住不快點上岸的話，可是會被水中的怪物吃掉的。從一開始就有這麼恐怖的機關看來，玩家大概可以得知這個遊戲的死亡率有多高了吧！

剛來到這個世界時雷斯特手上沒有任何武器。這時イモムジ這種怪物雖然用踢就可以把牠踢死，但碰到兇惡的大怪物那就是有抹油的份了。從怪物手中逃走之後會碰上這個世界的居民。雖然蒙他相救，但到最後還是被抓起來了。在監獄中會碰到救你的那位居民。他也被關起來了，眞是好兄弟呀！他會成爲你日後極重要的伙伴。

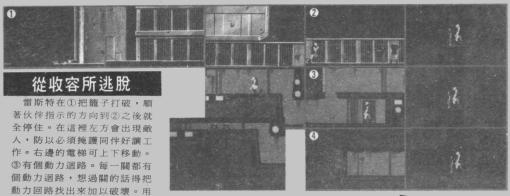
從監獄逃出來之後可以得到非常重要的雷射槍。這把槍有三種功能，除了可以發射普通的雷射之外，還可以形成防護網或發射強力雷射。（使用能源多的話就是強力波動雷射，少的話就是防護網）。通常基本的戰鬥方法就是先張開防護網擋住敵人的攻擊，然後再以強力的波動雷射破壞敵人的防護網。還有畫面會隨著雷斯特的移動而切換，如果下個畫面有敵人的話，先早點開槍幹掉他吧！在遊戲進行中不但需要高超的槍法，也還必需知道如何躲避散佈四周的機關。比如說有時會出現個食人植物讓你走不過去，這時就要找個東西先讓食人植物吃，然後趁他不注意的時候趕快跑過去。本遊戲所配置的機關都沒有那種一成不變的，玩家在進行遊戲時應當可以嚐到設計者精心設計的戰慄！

在水中出現的雷斯特。不快點上岸的話可是會被水中怪物抓住的。

有時會突然出現怪物的畫面。這時沒什麼戰術可言，先跑了再說。

被關起來的雷斯特。要從吊在半空中的籠子裡跑出來，光是呆在那可是不行的。

在路上撿起雷射槍的畫面。看到會發出閃失的物體時可別忘了過去看看。

從收容所逃脫

雷斯特在①把籠子打破，順著伙伴指示的方向到②之後就全停住。在這裡左方會出現敵人，防以必須掩護同伴好讓工作。右邊的電梯可上下移動。③有個動力迴路。每一關都有個動力迴路，想過關的話得把動力回路找出來加以破壞。用波動雷射破壞④的牆壁，進入左側之後就可利用排水管逃走了。

儲存雷射槍的能源發射波動雷射。只見一般強大的光線從槍口射出來把牆壁打成粉碎。

從排氣管出來之後把雷射槍充充能源，再開始冒險。

バトルピンボール

這是一個可以讓你從頭快樂到腳的新型彈珠台遊戲。其對戰的趣味可是天下無雙！

遊戲評析這是日本的DATA WORKS獻給全日本彈珠迷的一個新型彈珠遊戲對戰型第二作。其在對戰時擾亂對方的構想眞可謂異想天開。

新型的彈珠遊戲出現了！

日本的 DATA WORKS 向來就素有彈珠之王的美譽。舉凡彈珠的跳躍，反射率等，以及所有有關彈珠的操作方面均有它一套獨特的系統。所以這次這個彈珠遊戲可和其他的不一樣喔！這次與前作相異的地方……，先等一下再談吧！

出現的人物還是可愛。玩者可以在由 3D 構成之四名人物、死神、異形中選擇一名，而且每名人物都有其不同的台子。這也就是說，買一個軟體可以享受四種不同的台子，多划算呀！

本遊戲當然也可以和電腦對戰，但在這裡選擇雙人對戰，可能更有樂趣。兩個人選好角色之後，開始對戰。一般的彈珠台都只要注意球的走向就好，但這個遊戲可不能只有這樣，當然珠子還是要注意不要讓它掉了，但是你還可以藉達成某些條件來取得一些物品。物品有一得到即發揮功用的，以及可以留下來到後面再用的兩種。物品絕大多數都是用來擾亂對手的，但其中也有像讓自己的球復活的那種東西。

在擾亂對手的道具中，首先是矇眼。就是自己的人物跑到對方的彈球台把台子一部份遮住。而最惡者的就是把對方的彈擯縮短，這一來根本玩不下去了。除了注意自己的球之外，偶爾給對方來幾個難題倒也是不錯的。

剛開始玩的時候或許有人認爲這遊戲裡沒一個好東西而火冒三丈。但繼續玩下去之後，就會發現其中樂趣無窮，讓人愈玩愈有興緻。這大概就是它魅力所在吧！

說明遊戲樂趣所在的主畫面。從這裡進入奇妙的歡樂世界。

人物選擇畫面。死神VS異形？哇塞……

遊戲開始！不同人物有不同的台子，一套遊戲有四種享受。

矇眼出現了！哇，看不見，看不見了！這個時候生氣的話，更是什麼都做不成了。

彈擯變短了！不管你技術再好也沒辦法再撐多久了。

死神勝利！死神笑嘻嘻，異形淚汪汪。

Pataank
パタンク

另一新型的3D彈珠遊戲。集合獎金和大筆賭金向高分前進！

遊戲評析這是一個充滿彈珠台遊戲特有之碰撞快感的彈珠台遊戲。畫面變化地非常大，經常暈車的人可能要小心一點。雖然無法同時對戰，但可四人遊戲。

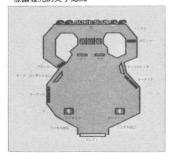
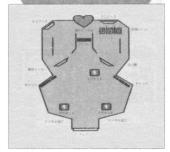
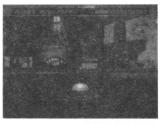
自己變成珠子了！

彈珠台遊戲滿街都是，但是玩者自己變成珠子在台上亂衝亂跳的遊戲還是第一次看到吧？而且這和一般的彈珠遊戲不同，可是 3D 的呢！剛開始因爲不習慣，經常抓不到珠子（自己）的位置，所以常常咻的一聲人就到溝裡去了。但遊戲設計者實在是很體貼，如果玩家在開始之後十秒鐘內掉到溝裡去的話，還是可以不減少球數來繼續進行遊戲。

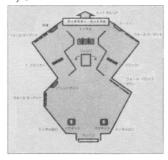
本遊戲共有「サーフルーム」「カーニバル・オー・ラブ」及「ディザスタールーム」三種等級。玩者可分別選擇來進行遊戲，也可以用錦標賽的方式一氣呵成。而且這三種等級都有其不同的目標。在分開選擇時，若達成目標則會出現連接關與關之間的「ネクセス」。玩著選擇一個門進先繼續在下一關闖蕩。可別選錯門了。

平常在玩的時候珠子很容易就掉進溝裡，這個時候「振進器」就發揮功用了。振進器就是所謂的 TURBO ，隨難易度不同而有不同的使用次數。如果被磁鐵引住的話可以恢復少許能量，注意剩下的使用次數則十分好用。但是若被磁鐵吸得死死的話，不用振進器則無法移動，十分不便。

サーフルーム

越過波浪四次，成爲冠軍。首先要先撞目標讓發亮的文字熄滅。

カーニバル・オー・ラブ

在巨大的心上點火。通過愛的通道碰撞愛的計量器之後，提昇愛意並點火。

ディザスタールーム

以破壞ディザスター・セントラル爲目標。首先要先想辦法進入セントラルコア。

グレートサッカーキッド（仮称）

用足球來教訓那些壞傢伙，並取得冠軍獎杯。對，吃我一球！

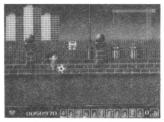
遊戲評析這是一個跳、閃避敵人，取得物品之橫向卷軸動作遊戲。充分運用了射門及頭鏈等足球技巧，使遊戲的可玩度大增。

怪傑足球小子出現了！

自從卡滋卡塞利亞A入籍之後，歐洲的足球也愈來愈被重視。在球迷們狂熱的程度不下於日本的環境之中，會誕生一個以足球爲主題的動作遊戲也是不足爲奇。

宇宙海賊將在英國舉行的足球盃優勝獎杯搶走了！而這艘海盜船由於和人造衛星相撞，而使得獎杯四分五裂，摔落在世界各地。這個時候足球小出現了！爲了找回獎杯的碎片在世界各國奔馳。這個橫向卷軸的動作遊戲放身大致上就是如此。

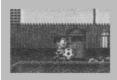
足球小子的武器就是一顆足球，但是這對玩足球像吃飯一樣容易的足球小子來說，可是再好也不過的武器。用足球把擋路的傢伙統統打倒吧！如果在遊戲途中球不知道跑哪去了，或者足球被刺破的話，只要按B鈕就又會有一顆新球了。

在不適應操作方式時，有時會不知道怎麼用球去攻擊敵人，而無法前進。但一但適應了之後，就會發現這個遊戲怎麼這麼吸引人而樂在其中。嗯，球足我最好的朋友。

這是布魯克林區嗎？遊戲中會出現英國、義大利等舞台，由數個關卡構成。

上面的東西就是足球卡。先拿下來再説，搞不好對以後會有幫助也説不定。

平常按鈕的話也可以跳躍。但站在球上的話，其跳躍能力可是比平常大上幾倍的！

物品有許多種類。可以用足球它們取得物品。

在每一國的最後關卡都有一個大魔王。用球連續K死他。

把那些擋路的人用足球打倒！可以用各種踢法。踢踢看，你會喜歡的。

グリッダーズ

這是一個以未來的地下倉庫為舞台之冒險益智遊戲。以到處亂動像生死人一般的方塊為對手在地下倉庫奮鬥。

遊戲評析這是一個結合動作和冒險要素的動作益智遊戲。主角為了要揭發地下倉庫的秘密，判讀方塊的動向，使用物品，避開機關向高難度的謎題挑戰。

解開困難的謎題，找出秘密！

正當世界正面臨人類滅亡的危機時，國際會議決定向全世界惡名昭彰的方塊國際公司求救。主角沙克正是這公司為了節省開支而被裁掉的員工，在看到薪資明細表上寫著「求救」兩個字之後，決定到地下倉庫去揭開隱藏在公司深處的秘密。看起來這好像是一個冒險或RPG的開場白，但其實這個遊戲是一個益智遊戲。

充滿著每一個都比沙克大的方塊之地下倉庫就是遊戲的舞台。玩家必須在每一關收集到指定的鑰匙（三角錐形的或是六角形的）之後才算過關。

指定的鑰匙要這樣才能拿到。首先必須想辦法使上面有鑰匙圖案的方塊停止移動。停了一段時間之後鑰匙印就會消失，這時再讓這個方去移動。這樣子在那塊格子裡就會留下鑰匙，把它拿起來。另外有橫條紋的方塊是殺手方塊玩家不能把它停下來或是移動它，而且如果沙奇碰到它則會有損傷。損傷累積到一個程度之後就嗚呼哀哉了。

如果選擇可以一覽整個畫面的模式，那就可以知道一個關卡大概有多大的範圍。在此除了方塊之外，還有許多可恢復生命力的物品及可控制方塊的小方塊。好好利用它們來移動，停止方塊，取得鑰匙以過關斬將。

除了把方塊停下來以拿鑰匙之外，也有些關卡可以直接去撿鑰匙。

動作太慢的話倉庫的巡邏機器人數會出現將沙克砍成兩段。另外也有機器人會把你好不容易才拿到的鑰匙搶走。

↑移動可改變方塊向的小方塊，將方塊導引主自己想要的地方。也有小方塊可以撞過來的方塊消失喔！

↓沙克用力將方塊停下來。左邊有一個印有鑰匙圖案的方塊滾了過來。

↑範圍一覽。有鑰匙印的方塊鑰匙印消失，變成紅色的。

到鑰匙印消失之方塊停下來的地方，把鑰匙拿起來。

↑將所指定的鑰匙拿到手，往畫面上某處沒有亮光的出口走去時，沙克會像被吸進去地消失。

上海 万里の長城

讓玩家體會中國四千餘年沈重歷史的「上海」又來了！運用你畢生的智慧，征服萬里長城吧！

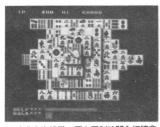
·遊戲評析　這是不論任何機種都極負盛名之「上海」3DO版。除了將「CLASSIC上海」中的規則忠實地移殖過來之外，還多了三個挑戰模式。相信會造成另一般風潮。

萬里長城萬里長

這個已經有10年歷史的「上海」，在當時是一個小品的益智遊戲。當時的規則只是在堆積如小的牌中取出同花色的牌，讓山倒就可以了。這種不用看規則也能玩的簡易性，以及在其深處耐人尋味的可玩性，促使「上海」成爲史上少數幾個暢銷遊戲之一。之後又發展出數套規則，現在儼然已在遊戲界中自成一套系統了。

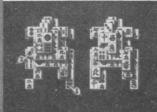
因此，它也得以在3DO上出現。副標題既然是萬里長城，那舞台自然是從山海關到嘉裕關的沿途風景了。玩者必須在這一段漫長的道路上連闖40關來結束這個遊戲。當然，玩者也可以選擇任意的堆牌方式，來享受純粹的上海。

另外，除了原始的「CLASSIC 上海」之外，還備有「青島」「萬里長城」「北京」等不同規則的新上海。喜歡用眞麻雀牌來玩上海的狂熱分子，不妨來試試看這個在螢幕上的「上海」吧！

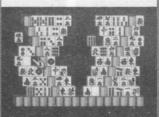
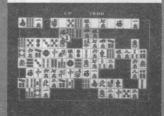
萬里長城的地圖畫面。把左下角的密碼記下來的話，可隨時選擇此關。

向古典上海挑戰！要在限制時間內把牌拿完。時間少少的，人兒急急的～

向三種新上海挑戰

青島

不知是不是反映時代的需要，上海居然也可以二人對戰了！先在兩座牌山之中找到黃金牌的人獲勝。
に取ったはつか勝ち。

萬里長城

這看起來好像是俄羅斯方塊，可以把它想成餅乾往上堆的樣子。把下面的牌抽走的話上面的牌全掉下來，這樣子改變它的排列。

北京

這可稱爲消去上海。可以用普通的消去法，但也可將拿起來的牌之上下左右消去，也可讓同種的牌相鄰接來消去。

遊戲評析爲繼山村美紗之「京都鞍馬山莊殺人事件」之後使用眞實照片掃描技術的冒險遊戲。由西村京太郎原著，演出演員包括喜多＊舞在內，多爲知名紅星。玩者可藉著多元化的故事情節來享受多變化的搜索。

扮演搜查一課的刑事發揮辦案技巧

「京都鞍馬山莊殺人事件」爲一部由小川範子，西岡德馬等人演出的懸疑劇場名片。搬上3DO後想必讓許多玩者大呼過癮吧！而這個「京都」的續集，其原作便是有名的旅行推理作家西村京太郎。故事重點正如他作品特色一般，是以京都和和歌山爲舞台。而與前作比較起來，除了系統方面大幅度地增強了不少之外，趣味性更足不在話下。連卡斯陣容都不同凡響！主角十津川警部是由東京的招牌演員松方弘樹飾演，而女主角則足喜多嶋舞，龜井刑事則是由荒井注飾演，克可謂大陣容、大卡斯！

七月十一日凌晨，一名詭異的男子被人發現陳屍於路旁。一身慢跑服裝的死者手中爲什麼握著一張身著泳衣的女性照片呢？這時警視廳搜查一課的十津川警部們出現，開始進行調查。玩者便是要扮演搜查一課的刑事參與調查，將犯人過濾出來。

玩者使用圖像來移動或者是對話來進行調查。當一天的調查中移動次數達到上限時便會進入下一天。當然想放棄的話也可以放棄剩餘次數。由於調查過程與內容視每個玩家而定，因此故事也會因不同的玩家而出現不同的路徑，甚至不同的結局。如果中途打混的話有可能無法偵破本案，而若調查地相當草率而在中途漏掉什麼重要的環節，那就算捉到犯人也可能會因證據不足而無罪釋放。

除了故事的發展多元性之外，還因附加了跟蹤和監視的事件，而使玩者變得更能投入其中，感覺就好像是自己在辦案一樣。不管怎樣，可千萬不要成爲一個沒啥用的刑事呀！

讓人摸不著頭緒的照片。爲什麼身著慢跑服的男人會手上

高木滿男於深夜慢跑時被暴徒襲擊而死。之後，佐久間洋子從陽台探頭發現背上被刺一刀氣絕身亡的高木。故事便由此拉開序幕。

一目瞭然的圖像排列讓畫面看起對更加清楚。接獲報案之後搜一課的刑事立刻出動，圍著被害者的屍體，互相交換彼此的情報。

握著這張照片被人殺害呢？

高木滿男於深夜慢跑時被暴徒襲擊而死。之後，佐久間洋子從陽台探頭發現背上被刺一刀氣絕身亡的高木。故事便由此拉開序幕。

當十津川警部進入搜一課時便開始了今天的調查。要到外面進行調查前，先在辦公室內執行搜查會議的指令（大門的圖像）。在搜查會議中，五名刑事將會針對案情互相交換意見，有助於玩家掌握疑點及往後的搜查方向。有時也會得到在外面得不到的情報，所以每天別忘了召開搜查方向。有時也會得到在外面得不到的情報，所以每天別忘了召開搜查會議。

另外在辦公室裡還能執行兩個指令。一是從已知的線索中整理出必要情報的檢索指令（電腦的圖像）；一是可以儲存／讀取、切換成大畫面及背景畫面的設定等系統指令（3DO的圖像）。

所謂的刑事就是國家給予權力的便衣警察，因此要跟蹤漂亮的美人也好，用望遠鏡偷窺別人也好，只要是爲了調查（或許）統統都沒關係。如果說眞正的刑事和偵探片中的刑事有何不同時，或許各位都答不出個所以然來。但這個遊戲所有的功能均和眞正的刑事非常類似。

當調查相當有進展，玩家可對過濾出的嫌疑犯進行監視與跟蹤。監視就是拿個望遠鏡偷窺對方房間，視察對方的一舉一動。在監視的時候可以看看別的房間，說不定會看到好玩的畫面喔！另外還可以調查嫌犯的行動，用跟蹤來捉住嫌犯的小辮子。在跟蹤嫌犯時，視

一天搜查的開始從這個畫面開始。在搜一課時會顯示門和電腦的圖像。

DATA BASE

人物に 佐久間
事件に 山内
片桐

佐久間洋子（21）
昭和48年　6月15日生

・セントラル陶器に勤めるOL。

・高木滿男殺害事件の第一発見者。彼女は現場のすぐ近くに住んでおり、発見直前まで会社の同僚達（山内由美・片桐礼子）と部屋で飲んでいた。

執行檢索指令（電腦），可以叫出案件關係人物的資料和證物的情報。

在系統指令的設定中，切換TV MODE時，可支援大比例電視。

搜查会議

在搜查會議上會出現五名刑事的照片。玩家選擇一名刑事，將游標移到他的照片上按下後，該名刑事就會移至正中央放大並陳述他的意見。如果此時別的刑事對他的發言有異議的話，會自動切入發言。好好把他們説過的話都記起來。

跟蹤

跟蹤的時候如果稍有遲疑或錯過時機時可是會跟進的。爲了不讓這種情形發生，好好記住那名人物的背影吧！

監視

用望遠鏡偷窺別人的房間。如果忘了自己在執行任務而到處亂看，可能會看到這種鏡頭吧！

蒙太奇合成

根據目擊者的證詞移動髮型、眼、鼻、口四部分對合成犯人的照片。

窗中顯示被跟蹤的嫌犯。當嫌犯轉彎時，只要在方向上輸指令之後就可以也跟著轉彎。當嫌犯回頭時，還可以讓主角一溜煙地不見。

另外也可以像蒙太奇電影一樣製作記錄片，或是將影像當作小道具來活用，玩家可享受創造的樂趣。

追查東京及和歌山的殺人事件

結束七月十一日的搜查會議之後，終於要走出大門進行調查了。

首先正如龜井刑身在會議中所說，似乎要從被害者高木滿男的身世背景開始調查較好。於是選擇鞋子的圖像走到高木任的公寓。拜託公寓的房東打開高木的房間，選擇耳朵的圖像聽聽房東的意見，而得知高木平時花錢如流水，好像背負了不少債務。這時選擇放大鏡來調查房間時，會發現一個附有答錄機的電話。使用這個電話之後，竊聽到另一個地方。

第一個發現死者的是佐久間洋子，她才剛搬進陳屍現場附近的公寓，在陽台上看到死者陳屍在路旁。如果你以為她會知道些什麼而去找她的話，可能會空歡喜一場。但是可以得到有關高木手上那張照片的線索。

玩家在一天的調查中有行動次數的限制，所以當畫面右上方的剩餘行動次數變為 0 時，就必須回搜一課。回搜一課之後日期會變，再開始第二天的

第一天到高木的公寓調查他的背景。在他房裡搜查一下吧！

到第一個發現死者的佐久間洋子上班的地方，給她看高木手上拿著的照片。

回搜一課的龜井刑事和西本刑事。正以為七月十一日的調查行動就此結束時……

登場人物

西村迷最高興的一件事，大概就是遊戲中的名字和小說中完全一樣吧！（但是沒看過北條刑事）小說中龜井刑事叫做阿龜，是個性豐富的老手。而主角十津川警部則是西村偵探小說的代表人物，與江戶川亂步的明智小五廊及橫溝正史的金田一耕助齊名。本遊戲玩者扮演一個刑事，積極地進行調查，推理以求偵破本案。

西本刑事
宮川一朗太

松方弘樹　十津川警部

北条刑事
泉本のり子

清水刑事
山本陽一

淨說不知道不知道的攝影師

一個年輕的攝影師。當初看到高木手上的照片雖然推說沒看過，進行動十分可疑。

木戸剛史
大澄賢也

我是第一個發現屍體的人。

她們是剛搬家就在自家陽台上發現路彥旁屍體的佐久間洋子和她公司的同事們。洋子之後會被某個神秘人物恐嚇、襲擊，卷入案件碰到許多危險。之後她會有那些行動呢？她又和故事有什麼關係呢？

佐久間洋子
喜多嶋舞

山内由美
立花理佐

片桐礼子
吉沢瞳

認識被害者的人

認識高木的人有高木公寓的房東、燒烤店的老闆及高木的女人直美。直美手中握有對案件有重大影響的情報，儘可能把她找出來吧！

死亡之高木滿男
石原耕

房東
ケーシー高峰

焼鳥店店主
六平直政

佐藤なおみ
朝岡実嶺

七月十一日，佐久間洋子在回家途中被某人襲擊。洋子到底和本事件有什麼關係呢？

於和歌山的旅館中合川誠二遇害。聽說他到和歌山來是為了要拓展旅遊業……

在吉川的房間中發現到他與高木合拍的照片！從這裡開始事件急轉而下。

十津川警部為了要揭開犯人於列車上設置的機關，急奔和歌山。

調查。當行動次數變為0之後又回到搜一課。大約一個月的時間就是這樣過去的。

第一個發現被害者的佐久間洋子不知為何人所襲擊，並收到歹徒寄來的威脅信，而另一方面，新獲得了被害者高木所借的錢已經都還的差不多了。另外得知高木手上的照片是出自最近走紅的攝影師木戶剛史之手。木戶雖然承認照片是他拍的，但一問他任何有關高木的事他都一概推說不知。高木他是怎麼還清他借的錢？而高木死時又為什麼手上會握著木戶拍的照片？對於這兩件事毫無線索，案情陷入膠著。

正當搜一課在東京埋頭調查殺人事件時，和歌山又發生兇殺案了。死者吉川誠二為東京旅行業者的業務員。到吉川的房間裡搜查看看有沒有什麼線索時，發現了吉川和高木以及一名不明人士合拍的相片。就這樣東京和和歌山兩個舞台串聯在一起，整個案情又往新的局面發展了。

「惡逆的季節」錄影報導

『惡逆の季節』自7月5日起進行了約2星期左右的錄影全程。

為了風景的取材，於7月19日來到了京都的錄影現場。

這天，在京都外語大學入口拍攝到故事的最高潮點。由於正是暑假期間，現場擠滿了人潮，當道具用車、登光等配備皆到齊時，一切便緊鑼密鼓且正式的進行了。從喜多嶋舞和倉田てつ出場的場面開拍，直到松方弘樹也登場時，現場的觀眾已多達300人以上了。

「看看這劇本的厚度！」此為攝影完與喜多嶋舞小姐的採訪對話。惡逆の季節所使用的劇本，和我從年底到年初所仔細欣賞的長時間連續劇比起來，實在是厚得太多了。而且，同樣是拍1個小時的連續劇，我們可就更辛苦了。以往，演出時的情況是電視連續劇，如今是在遊劇中播出，對手又是玩家，造成經常會有以拍電視的方式來演這種錯覺發生。有此同感的是在拍攝『京都革安馬山莊殺人事件』時，飾狩矢警部的西岡德馬先生，這次他也以友情贊助形態參加了演出。

藉由取材的過程中，我們更能體會出電影、電視利用映象效果所創造出的新感受。說不定，在不久的將來會有遊戲明星這樣的名稱出現也不一定呢！

↑松方先生在錄影現場，京都高島屋的Panasonic Show Room中實際遊玩『京都鞍馬山莊殺人事件』。

↑正以快速度地準備攝影現場的小組工作人員們。

↑倉田てつ、喜多嶋舞在演出鏡頭中出現。

松方先生的感言

像這類作品一增加，演出的明星，都快要變成Panasonic專屬或Sony專屬了。托五社協定的福、電影公司已經不行了。不希望電器行再重蹈覆轍。

喜多嶋小姐的感言

演這檔戲的時候，因為腳本很難，去問導演時，導演竟然說：不要來問我，反正很有趣就是了。

↑散成一堆的劇本、道出了大家長期錄影的辛勞。

←在玄關前攝影開拍後的20分鐘，出現了大量圍觀的民眾。

荒井先生的感言

舞台劇、電影、電視直到GAME、演員的工作範圍可越來越廣了。我可不能跟不上時代。不要在遊戲中找我的紕漏！

SEGA SATURN

SEGA 鉦星終於發售了！但我們可以知道在這 SEGA 史上最強的機種發行之際， 3D 軟體還不普遍。今後， 3D 軟體會漸增嗎？製造商的下一步驟爲何？

鉦星是怎樣的機器？

「我們創造了鉦星」！鉦星現正發售中。我想應有很多讀者產生一個疑問「爲什麼現在才製造呢？因爲工程艱鉅，何以一直處於未完成的階段，因此，現在將所有軟體收集起來，完成遊戲機。

有各式各樣的軟體，一開始，就能了解這部機器的習性。

此次好不容易發行的鉦星遊戲，到底是屬於那種軟體形式呢？這套吸引所有 3D 愛好者的機器，到底有何魅力？我們就從機器背後，市場動向以及對鉦星有興趣的人、還有其他近世代機器中的 11 家公司進行直接訪問，由這 11 個現場使用鉦星用軟體的人話中，爲鉦星占卜未來吧！

終於，鉦星隨著「バーチヤフファイター」登場，成爲一個眞實的產品了。而且它具有相當於中央電子處理系統般強大的處理能力，以及結合パフォーマンス的高度能力。不過，可別光是高興，現在正是各大新時代機種互相競爭的時代，但在此場戰爭中，鉦星可說是具居於中心位置的重要性。在這種情況之下，除了最大的軟體生產者，都想了解因應對策，及了解鉦星遊戲到底爲何物？

SEGA 硬體發行年表

～8 Bit 時代～	
1983年第一代SEGA機器發行「SEGA-1000」。	1991年12月12日「MEGA DRIVER」之CD ROM發售。同時也發行「行星」 軟體。
1985年「SG 1000」的上位互換機「SEGA MARK Ⅲ發行」。	1994年32位元RISC升級
1987年「MARKⅢ」中搭載FM音源的「Master Stem」發售。	11月22日新一代的CDROM機種「SEGA鉦星」發售。
1988年16位元「Mega Driver」。	
10月30日比S早一步領先販賣。	

因此，究竟要開發何種軟體，要發行那種體制，由看來，可知即使在軟體的供給上來看， SEGA 的成績也可算是名列前矛。在本雜誌末篇的「新作發行排行曆中」可看出有很多的人受到矚目。擁有軟體專才的人不少，更有許多人持著各種不同的動機來創造軟體程式，因此軟體遊戲的深度自然更上一層，更有內涵。而且更能由此產生新的文化。

而這新的文化指的就是サーバパーティ，這已不只是單純的暢銷不暢銷的問題，而要包括技術的考量，重要的是於遊戲中更要保持精神貫注及良好平靜的心情。

這次的取材重點，主要是有關各種軟體的形式、各種戰略以及對各種サードパーティ或是鉦星的觀感。

↑ SEGA 八位元機「SEGA ユークⅢ」的「スペースハリア」。

↓ 16 位元的代表作可說是「ソニック・ザ・ヘッジホッダ」。

除虛擬戰士「バーチャファァィター」以外，還是 2D 較爲有趣

ソニック的高橋宏之社長說：我可以斷定，以現今的技術來看，Polygone 比 2D 遊戲有趣多了。只除了「バーチヤフアイター」。

在第二代機中，Polygone 也注入不少心血於鈓星遊戲中。因此可以說「以 Polygone 來進行遊戲，就可以使遊戲進行更眞實順暢」

⬅在 MEGA DRIVE 中大受歡迎的「忍」系列軟體中，最新作品「新忍傳」也在鈓星中登場。次世代機的 2D 就是這樣嗎？

⬆使用多角度解數，而欠出最有次世代機味道之遊戲」虛擬戰士」（バーチャファィター）是否會有超越此軟體的遊戲出現呢？

不過，以 2D 的容量來說，其性能容量也有相當大的容量，因此也有各種的玩法。

可謂包涵鈓星軟體的第二代機種，馬上可產生 Polygone 的連鎖反應。雖然意思無誤，不過在一些意思方面，仍有些不同。的確，鈓星遊戲軟體中專用的傾卸器，也可以在ポリゴン中使用，所以可千萬別拾不得買喔！

但是，從實際上來說，2D 比ポリゴン的處理輕便快速。不管如何省略資料也需要 4000 ポリゴン。當然在此加上テクスチヤー，並不能增加質感以及色澤。然而高精密的 CG，擁有高性能的工作指令，往往不用花上幾秒鐘的時間，因此即使能即刻處理的 3DCG 發行，也不能完全取代ポリゴン。這麼一想，瞬間 Polygone 的主成遊戲「バーチセフアイター」更可以說是近限界的作品，當然，因爲這是格鬥版是以同時有二種的制限，與其他的作品一比較，此種制限並非常見。

使遊戲有趣的條件，而且使用 Polygone，可以浮現出像 3D 類拍攝出的影像。比較的說來，形式的影像也許不多變化，但主要的是多量的 Polygone 消費不少，看來，對地形及影像寬容的人們，在此似乎又嚴格了些。

可是 Polygone 是主要部份

也就是說，想確認鈓星爲 Polygone 機種。カプコン的三並先生指出「關於 3D 之研究，更進一步地充實。」指的就是先在遊戲中運用 Polygone 的技術。3DCG 自身，最重要的是要能活用，「Polygone 除了寫實的鈓星，並不只是個機型精進的遊戲，首先，它要有精細的企劃，光以 Polygone 來說並不能保證他的有趣好玩。

再者，鈓星是個全新型的遊戲，對用不慣新機型的技術者來說是個相當大的冒險，若是以 Polygone 來完成劃表，就應運用鈓星的二個 CPU。這一點，在各個研究社中仍處於研究階段，要盡可能將所有的技術情報做最大的活用。不過最快也得 95 年後半年才可能有所研究成果。

コナミ的桐田氏指出「95 年終發表的作品也會是關於 Polygone 之作」，由此可知，Polygone 的研究正持續進行中。

SEGA 、鉦星發售紀念特別企劃 / 我們創造了鉦星!!

「可將電玩機之軟體，直接移植過來的機」

鉦星是強力的遊戲機種，特別附加的遊樂場機，與讀者所熟知的遊樂場ボ一ト・ST-V 有其共通性。總之，這一型的機種就這樣進入各個家庭。而且且因爲加上這種移移送帶的功能，更是可以使遊戲進行快速。カプコン的三共先生也說「鉦星的スペツク，與現在的各式移植作品相同，因此應沒有什麼問題。「X-MeN」是新的遊戲機種，馬上也會作爲遊戲中心之一角。因此，要先知道「鉦星這遊戲機種」的結構是否眞令人有自信？

如果唯一有問題的是，CD-ROM。CD-ROM 可以快速輸送資料，而一般因電動玩具需大量運用資料輸送，常造成使用者的等待不安，現在則可以從這二人自信的話中解除這種不安之情了。

カプコン的另一個焦點就是「ストリ一トフアてタ一・サ・ム一ビ一」的操作。如果有個能跟在好萊塢中電影同時收錄的寫實情景，那有多好。

但是現在，寫實呈現出眞正的情節並非「スパII」所追求之物，而是能將資料處理再現一新的寫實情境，就像大水壩的水噴出的爆烈聲，光想到這些，就會不禁想一試成果如何。

←此遊戲也登上鉦星！取自業務用「爆笑戰機」（極上パロディウス」。

←不僅在美國受歡迎，在日本也大受歡迎的 X-MEN。

↑業務用的 X-MEN 也完全移植。

取代寫實超越眞實

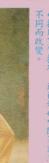
終於，カプコン也行動。現在預定出場的是，從業務當中移轉的「X-MEN」與電影「ストソ一トフアイタ一・ザ・ム一ビ」之登場人物，使其成爲同名作品。

終於，使用了各種方法，製造出加入了新技術指導的「ストII」「スパII」等品質保證的作品。

這就是對カプコン之新一代機種的解答。首先先看看圖表，就可知所指爲何。

↑眞實化的「ストII」的ベガ之臉，像是遊戲嗎？

↓由左開始，依序是パソソ，春麗及本田，很怪的組合吧！

←採用寫實技巧，連色彩也會隨著訊息不同而改變。

次世代之 RPG 遊戲需要有深度的世界設定

CD-ROM 跑一趟費時 30 ～ 40 分，比電影快了 10 倍以上。不過 2 小時的電影，也可以設定整個世界。因此，爲了 40 分鐘要設定一個綿密的世界觀，在結束之時出現一個拳鬥賽的場面，正表示接下來是長篇巨作的好時機，說這句話的人，是ゲームアーツ的宮路氏。他正完成了三本劇本。

↑「LUNAR ETERNAL ～」是對設定非常重視之遊戲。

↑主戰鬥畫面。極重視設定的「Shanning Force CD」。

第一是使用ポリゴンアーケード的シコーティンダ。這是模仿「SILPHEED」的電影手法來進行的遊戲。就像「リ-ル」的遊戲。還有一本是「ゆよよみつくす」，這本主要是包括了初戀的心酸與甜密，心跳加速，而且健全的人生，這個內容令浪漫的人也爲了浪漫的劇情而感動。還有一本是「LUNAR」的延續版。

「關於下回的作品，預計在明年的 2 ～ 3 月間發行，此次的劇情及設計會更加深密，而且遊劇中會使用各種的科技，因此需從海外請來一些技術人員的協助。

約從 94 年 7 月開始，預計明年 95 年秋天發行」這次使用的爲 2D，並不是 3D，爲了使處理各種能力更上層樓，是以更需要精細的籌備，如果 95 年春不能完成二部作品，接下來預定完成鈦星的第二回」トジヤー的前田先生如此說道。

從「ランド ストーカー」之後，立體影像大受歡迎，更形成了流行的趨勢，明年應也會接著這種情況進行下去」クライコックス的內藤先生指出。

↑原作品爲漫畫。鈦星的「魔法騎士レイアース」「魔法騎士雷亞斯」是一設定主導型遊戲。

↑鈦星用「バーチャルハイドライド」10年前的設定，是否仍能適用呢？

セガ及特定的 4 家公司正虎視眈眈地關注著新軟體的發行，可惜的是，對於發行期間，實在是太晚了。不過，這也可說是大家正期待著長篇巨鉅的感覺。特別是ゲームアーツ的宮路先生指出，大作的 RPG 必需要全力貫注，至少需要二年時間，即使一般的作品，也得花上一年的時間，但這只是一般的情況，有時更是投入了難以估計的心血，當然，像 CD-ROM 這種大容量的電腦，正可以代表出 ROM 的時代來臨。

四家公司常常要面對新的挑戰，不管是細部或是極端的，都必需完全了解。

其實不只這 4 家公司，還有很多公司，很多人也注入大量心力，期待更多的好作品問世。

SEGA 鈦星發售紀念特別企畫 / 我們創造了鈦星!!

能否善用 2 個 CPU 將是關鍵所在

2CPU 的使用者要知道節目的情況。特別是動作中不可欠缺的技術。萬一有大量資料，要用 CD-ROM 的移轉資料速度，追求沒有不安的心情。

當然，除了前川氏之後，對鈦星軟體之潛在力投以高度關切的人亦不在少數。

鈦星這遊戲在 2D 機種中是最優秀的。而且再加上因爲 VRAM 及ク-7RAM 之容量大，Polygone 的加入，更是令人對這遊戲產生高度興趣。

下一次的遊戲軟體要以アセンブラ的遊戲，這麼一來，我們也只有放手進行。

總之新軟體、新機種，都會令人感到興奮。

↑若提起 TREGER 之代表作品，還是得舉出「GUNSTER HEROS」。

カプココ的三並先生也說「現在尚未將スペック的功用 100%引發出來，雖然可以使用之 CPU，但也希望好好運用每一項功能，一般來說，一般的遊戲只要 1 CPU 就行了，而 2 CPU 因初次使用，尙且無法運用自如，現在仍得持續研究下去，有了機能，也要從速度方面開始改進，一直追求到激發至極限之能力，對於未知的領域，要有挑戰的精神。

↑以立體系統，DDS520 而有名之遊戲軟體「LAND STOKER」。

コナシ的桐田先生也說道「關於 2 CPU 的使用方法仍有未能詳盡之處，現在也還在持續進行中，以期待將來能更得心應手」由這些談話看來，可預見鈦星未來的不同風貌。

技術高超的製造商，要如何重塑鈦星的風光呢？眞令人期待！

鈦星是爲創作遊戲而誕生的硬體

「個人電腦的軟體遊戲模式，相對的就是鈦星遊戲軟體的眞正意義」，這句話是タカラ的森岡先生說的。一般的遊戲，不管是誰只要經常的練習，自然可以愈玩愈好。立體上來看，就好像在進入一個蒸氣機關生命體的舞台上，即使迷了路，也會有方向指引，鈦星不會忘了分析周圍資料情報，「只販賣鈦星軟體」、因爲有「バーチャフアイター」，是以可以出售鈦星。每個遊戲迷都希望能向更高深、更偉大的目標挑戰。

不知是誰曾如此預言過「只要是 SEGA 迷，必是鈦星軟體遊戲迷！」不過這回可不只如此，連一般人也對鈦星遊戲軟體大感興趣。

コナミ的桐田先生也分析「軟體一本或二本中，一年大約有 100 萬本的軟體出售，也就是說，一般人多不買軟體，不玩軟體遊戲的人很多，然而此次的鈦星軟體遊戲，更吸引了所謂非電玩迷的人之購買慾。

最有名的軟體大概可說是「三國志Ⅳ」的發行，基本上這是由 3DO 版移轉過來，但現在正在檢討 3DO 的功效，三國志Ⅳ共分爲「信長的野心　霸王傳」ウィニンタホスト」及「三國志Ⅳ」三版。鈦星版也非常令人期待。

此外，在美拍攝影像的「サィドポケツトュ」傳說，也預計明年 3 月發行。鈦星版之間以能順利發行，就如同南先生所指，多虧了全公司人的福，大家注入大量的心血在鈦星軟體上，才能完成這名響國內外的大作」明年夏天更預計要發行「4D ボクシング」「メタルフアイター-」「慶芯遊擊隊」則遲 2 個月發行，也許明年底就可以發行一版也說不定，因海外的遊戲軟體也漸趨日本化，是

以可以考慮輸出。

美國的遊戲軟體「MYST」也預計同時發售，遊戲軟體由「萬里長城　上海」、象棋、麻將、「遊戲的人們」等，可說是琳瑯滿目，令人目不暇給。

爲了使各位電玩迷跳出遊戲機的梧執，釷星軟體贏過一些新機種的條件。而且，更具備各種困難的條件。

MEGA PRIVER 版更進化爲Ⅱ，使用眞實影像。

↑由 MEGADRIVE 版大大的邁進後之「2」。採用實物攝影。

↑由菅野美穗所配音的「慶應遊擊隊」也出現了續集。

SEGA 釷星發售紀念特別企畫／我們創造了釷星!!

軟體若是不行的話，將其放棄也無所謂

見了以上各種敘述，ゲームアーツ的官路氏有的覺悟。官路氏更進一步的認爲「所有遊戲都是爲了因應市場需求」，即使如一個「自我中心派的人」，辛苦完成了自己的發明軟體，但如沒有良好的銷售成績，自然會被淘汰了。不過，也不能說完全由市場決定走向，當然，軟體能賣座是必要的條件，但並不是唯一。「ILPHED」要移植至釷星軟體上也是相當簡單。

タカラ的桑岡先生也認爲軟體的程式將會持續加強品質，カプコン的三並先生並且有自信地指出「SEGA 釷星對電玩迷來說，是套非常重要的軟體」「只要能做出好的作品，一定會暢銷」ソニツク的高橋先生也說「SEGA 現再加上移轉輸送功能，這樣下去，就能製造出與 2D 相結合之電玩遊戲。

的確，軟體現正在銷售中，而各個公司，都有自信自己製作出的軟體，可以得到大衆喜愛購買。希望各個軟體公司以此爲目標，向前邁進，把目標放在釷星軟體遊戲獲得大勝。

結　論

使用者將是創造今後釷星的人

以上，由各公司的代表爲釷星軟體遊戲做了番介紹，雖然現有各式各樣的軟體版本，但都有個共通點，那就是一般電玩迷的自我常識強。都自認不輸其他軟體版本，也因此才促成製作釷星的動機。

關於版本的優缺點來看，釷星是大家公認優秀之作。再加上移轉功能，ポリゴン的寫實特質，有實力的第三パーティ可以看出製造出的良好成果及心血，如能將釷星的功能百分之百的發揮，那可以說是最最好的事了。

這次取材的對象爲各公司，使軟體產生了很大的變化。從移植功能、ポリゴン、海外、成人性、各式各樣的思慮更賦予遊戲更寬度的空間。而現釷星遊戲更可說是集一切大成之上乘作品。

最後，釷星的製作不光是 SEGA 及サードパーティ，購買釷星的電玩迷也可加入，要買哪種軟體，不買哪些軟體，這些都是之所以製作釷星遊戲軟體的動機。

官路式一賦予遊戲靈魂的人物，對遊戲製作有相當自信。

ST-V 爲何種硬體？

ST-V 的特徵，舉例來說，就是和家庭版鈦星版有相同的性能。總歸一句，這是所有電玩者的願望，在家裡就能玩到營業用的遊戲軟體。其價格比營業版便宜爲一大特徵。而且遊戲硬體本身，像家庭用電玩一樣可接電腦 RAM，只要換好 ST-V 裝置便可轉換過去。這 2 點特徵對電玩中心而言是非常便利的。附帶說明一下，在 MEGA FAN 10 月號中，雖曾提及可從複數軟體中選擇遊戲，但通常裝機可能只裝 1 組而已。

↑與鈦星版有共通性能的 ST-V 硬體。營業用的有名遊戲短期之內有可能移植至家庭版。

不過若裝上另外賣的調整器，則可同時對應四組軟體。ST-V 成功開發在 CD-RAM 上，1 研部的中川先生對其用途特別說明如下：「其中一點特徵爲鈦星版和 ST-V 可轉換。例如，鈦星玩過的遊戲要逆輸入營業用版時，轉換手續變得非常簡單輕鬆。還有像消費者的自己儲存的大容量資料數據，也可用營業版加以整理。這點機能也預備在其中。像這樣綜合家庭版與營業版的優缺點，製作出來的便是 ST-V 。

現正開發中

ゴールデンアックス・ザ・デュエル (Golden Axe The Duel)

營業用系列第 3 代，8 人角色爲了找尋傳說中的巨斧、黃金，而開始戰鬥。操作系統與一般格鬥遊戲之 1 操作桿有 6 按鍵相同。以收集分散的魔法提高戰力，爲其特點。爲一種戰略性高的格鬥遊戲。畫面變換感覺令人耳目一新。

↑在左邊的就是帝斯德。前作品之首領今番變成劇中人物之一了。

角色共有 8 人。正因爲是一系列的產品所以會有似曾相識的感覺。下次有機會再詳細介紹這 8 個角色。

現正開發中

SEGA・拉力冠軍追逐賽

一種以四輪車競技爲題材的大賽車遊戲。引人注意的是它也具備 2 型種所擁有的超立體質感。開始由 2 個同質遊戲一兜風旅程及回程路程開始選項。模擬實際操作動感！展開一系列追逐環繞大賽，可以享受到實際出擊之獨特行走之感。從初級到高級共有 3 種階段。而且在此遊戲中還有日本豐田公司以及義大利 FIAT 兩公司製造提供實際車種。

↑↓超立體感再現。

※『SEGA拉力冠軍追逐賽』開發中的畫面。

3 研創新 SEGA 的臉？『多角度隊長』

SEGA 新角色製作呼之欲出！ AM3 研幕僚所研發出的是『多角度隊長』。看以下畫面就能了解！每個圖樣都具有開發海外市場的味道在。這些角色在遊戲中爆炸性的演出，不知是否會受到歡迎？請靜待下回報導！

↑隊長鄰邊的人是敵人嗎？還是2P用的角色？

↑哇！如此悶熱的美國漫畫世界！到底會是何種遊戲？

接近始動中ST-V與鈦星版的連動性相吻合

有關ST-V用的軟體與鈦星版硬體共通此事，曾試著訪問過SEGA開發部隊的AM1~AM3 的成員。訪問感覺出未上市之硬體的陣容都非常充實，即使是品質，印象中也非常良好。鈦星版與ST-V的特徵就是完全轉換性能，當然ST-V的軟體並無法全部移植。但還是會貫徹先將營業用的有名作品先行開發出，之後再將其移植至鈦星版。只是若決定好要移植，所有成員必定想親自開發，這對任何開發者而言想必皆是如此。由原版製作者開發提升之後，再移植。故現在斷言只有鈦星版使用者才能享有此種特權，相信絕非是誇大其詞。

業務用之多邊格鬥動作終於登場。本月要徹底分析鈦星版原版之「段位認定模式」，解開其謎題。

セガサターン CD				
發售預定日	發售中	動作(ACT)	其它功能
廠商名稱	機種	接關機能	接關
預定售價	8800（不含稅）	繼續	2P可
容量	CD-ROM	開發現況	100%

首先掌握基本事項

熟知系統法則

「段位認定模式」之目的爲一舉獲得高段位。然而高段位要如何取得，以其角色身懷之全部技巧，贏過所有角色而完美地取得各回合優勝，依序決定難輸入之組合…。一般認爲只要達到這程度，便可取得最高段位8段；那就錯了。

段位認定模式並非要求這種令人胃痛的無理難題，而是人人都可享用，輕微難度的玩法。這次就來具體說明其玩法，傳授取得高段位的法則。

段位認定模式設有過關第級、過開時時、技術得分等評分基準。現在就稍作說明。

↑遊戲結束時的留言上清楚記載取得高段位的成果。

過關級數

所謂過關級數即過關至幾等級之意。此乃晉級高段位的條件之一，由最初突破ジェンキ（人名）等級時的5級，到4級的ジェフリー等級、3級的サラ（人名）等級…直到突破パイ（人名）的等級而俐落地晉級。

但超越パイ（人名）由級進段之時，便不以過關爲晉段條件，而是以先前之過關等級和操作內容給予相稱之段位。

➡努力朝デュラル等級邁進。

過關時間

所謂過關時間乃至遊戲結束所費的時間。此條件基本上要過完デュラル（人名）等級才有意義，在最後打倒デュラル時作爲評分基準。即使以相同技法打デュラル，所費時間之不同亦可左右段位高低。請參考右側圖片之實例。

←花費5分左右過關爲6段。

←花費6分左右過關爲5段。

*在段位認定模式中登場之敵對角色順序，與一般CPU戰相同。

「段位」與「技術得分」之互助關係

所謂「技術得分」乃是指以戰鬥時所採用之技法爲準，因此在施展各角色的特定技法時，要先估算此技術得分。這些技法在記事中統稱爲「規定技法」。
所以叫做「規定技法」，是因在各等級至少需施展一次此規定技法，否則由狼晉級時無法取得段位。
各角色皆有數種規定技法，單只使用其中一種並非上策。只施展相同技法不但取得的段位有限，技術得分也會下降。盡情發揮各類規定技法就是秘訣。

←未施展規定技法只能停留在一級。

有關技術得分的幾點法則

雖強調「規定技法」，然而最終的得分仍會依玩法不同而有變化。請好好觀察到底是由哪種條件而左右分數的呢？

①使用特定技法

就如前面所說，可取得技術得分的只限於特定技法。雖然特定技法因角色不同而變化，但一般先以摔跤技法爲規定技法，其餘則以「令人目眩」之技法引人注目。

←規定技法大多爲摔跤技法。

②得分亦會變化

即使施展相同技法，依狀況不同得分亦會改變。例如以8分的技法打倒對手，重覆使用6回應得48分，此時卻只能得15分左右。之所以如此的原因，一則是在同一回合中不論使用多少次規定技法，只有最初一回可計分。其次，在同一等級中只使用相同的規定技法，自第2回合以後，得分亦可能降至基本分以下。

③還擊亦可得技術得分

還擊雖非技術技法，但若因此擊中對手，亦算入技術得分內。雖然以特定技法還擊成功可算入技術得分，但分數不高。

←返擊得分。

④決定性技法專用技巧

此技法非普通規定技法，限於予敵手致命一擊時方算技術得分。然而以特定技法要想造成對手致命一擊實非易事，最好還是別拘泥於以此法得分。

←「猛虎硬上山」爲代表實例。

攻略三重點

以上雖是現階段取得高段位的條件，但是實際上該採用何種戰法才好？則由下一頁開始展開攻略戰的必備知識彙集。

目前爲止所寫皆爲各角色的共通條件，至於各角色個別的具體戰法則由下頁開始介紹角色個別攻略模式。

確實使用摔跤技法與規定技法

在各等級中，至少需施展一次摔跤技法或規定技法。然而，因其中摔跤技法不被認爲是規定技法，故視情況可當成規定技法的攻擊技巧而得技術得分。

→若施展高明的摔跤技法可得技術分數。

→非規定技法的摔跤技法。

→規定技法中華麗耀眼的技巧眾多。

採用組合及下壓攻擊縮短時間

在等級戰內以規定技法過關時，以下的回合以縮短時間爲目標。先採用摔跤技法再施展組合攻擊或反擊使其不能施展下壓攻法，再連續不斷展開下壓攻擊。與其依狀況達成KO，不如將對手逼至場外來得好。
想達成KO時，要注意是否確實令對手無法施展下壓攻法。即使冒著危險施展華麗技巧，若遭對手反擊或施以下壓攻法，反而無法縮短時間。

←以組合攻擊一口氣使其耗竭體力。

←以下壓攻擊取得KO！

確立CPU角色攻略法

更爲重要的，是確立對應敵方角色的攻略法。在何處使用規定技法，何種技法可有效打倒對手呢？再沒有比這更有效率的戰法了。

←若完成模式亦可輕鬆施展華麗技巧。

←摔跤技法是最佳典範。

←既安全又確實簡便的技法。

目標8段！目標超越200分技術得分！

角色個別高分技法傳授

現在開始說明角色個別的高分技術及強力組合攻擊法。另透露各角色特有的殊殊技法做爲實戰參考。

以照片介紹的技法多是高技術得分技法，在各等級最好至少施展一次，雖是所謂規定技法，但照片未採用者多是無法得分的技法。實戰時應加以參考、以高得分、高段位爲目標。

破壞力最強的〝鐵山靠〞

アキラ

以〝鐵山靠〞〝裡門頂肘〞爲中心戰法雖是基本模式，但因此二種皆爲規定技法，不需爲配合段位認定模式而改變戰法。因光施展同一技法會使段位下降，最好交互配合只在於對手致命一擊時，方爲規定技法的〝猛虎硬上山〞。

雖也有其他的規定技法如〝心意把〞〝鷂子穿林〞，但因都是難度高的摔跤技法，必需確實抓準摔跤機會。

想縮短過關時間時，要看準對手招數的出招時間與動作，施以反擊技法的〝猛虎硬上山〞及〝鐵山靠〞，一舉耗竭對手體力。連發〝槍下炮〞亦可造成對手致命一擊。

以〝槍下炮〞攻擊施展〝倒身搜腿〞等組合技法的對手雖是過關絕招，但出招時機困難。在施展〝槍下炮〞後的硬直完全消除瞬間，立即重施〝槍下炮〞技法。請牢記此出招時機。

技術得分與破壞力皆無可挑剔。

〝雛子穿林〞被譽爲中規定技法中得分最高的。此招雖難，但在施展此招數後是從對手背後施展〝鐵山靠〞的良機。

↑施展後，再由背後加以重擊。

〝裡門頂肘〞

閃過對手的技法後加以還擊最佳。

〝鐵山靠〞

閃過技法及組合攻擊後著地時，立即施展的還擊技法。

〝雛子穿林〞

出招秘訣與〝心意把〞相同。閃過對手的上段攻擊後施展。

〝猛虎硬上山〞

←予對手致命一擊方可算是規定技法。用於還擊亦很便利。

〝側腿〞

←此雖是普通技法，但常用於與〝裡門頂肘〞連合施展。

〝心意把〞

↑與對手緊密相近時，按下防守鍵輸入指令。

技の名前	屬性	コマンド
八門開打 はちもんかいだ	上上	PP
環捶腿 かんすいたい	上上	PK
沖拳 ちゅうけん	上段	→→PK
捶腿 すいたい	上上	→→P+K K
連環捶 れんかんすい	上上	→→P+K P
連捶側腿 れんすいそくたい	上上上	→→P+K PK
連捶 れんすい	上上上	→→P+K PP
連捶背旋腿 れんすいはいせんたい	上上上上	→→P+K PPK
右揣腳 みぎたんきゃく	中段	→→K
連環腿 れんかんたい	中中	→→KK
獨步頂膝 どっぽちょうしつ	中段	（近）→→K+G（Gをはなす）
裡門頂肘 りもんちょうちゅう	中段	→→P
猛虎硬爬山 もうここうはざん	中段	↓→P
槍下炮 そうかほう	ダウン攻擊	↘P
上步頂肘 じょうほょうちゅう	中段	→P
鐵山靠 てつざんこう	中段	←→→P+K
倒身搜腿 とうしんそうたい	上段投げ	←P
心意把 しんいは	上段投げ	↙→P
鷂子穿林 ようしせんりん	上段投げ	←↘P+K

華麗的摔跤技法可提昇技術得分

カ　ゲ　影子

影之規定技法大多爲摔跤技法，影之基本戰法以摔跤技法爲主體，只要照基本確實戰鬥便可順利取得高段位。

爲縮短過關時間，最佳戰法，是以〝弧延落〞下降時以攻擊技法逼對手退出場外，此時攻擊技法以〝回旋踢〞〝水車踢〞〝流影脚〞爲代表。業務用版雖以〝雷龍飛翔脚〞逼出場外爲基本打法，在鈦星版則是以穿過對手後影子本身出場外爲多，〝雷龍飛翔脚〞只在想再予重擊時搭配使用。

用於縮短過關時間雖很便利，利用〝葉重收〞與〝回旋踢〞使對手無組合攻擊力，再追加〝流影脚〞，此爲基本模式。可予以重創，最大的好處是可輕易將對手逼出場外，但因非規定技法，故不易取得技術分數。話雖如此，在挽回過關時間的延遲上及我方佔優勢的情況下乃是最佳的戰法，此時請務必使用。

↑高明使用摔跤技法可提高技術得分。

即使施展〝葉裏霞〞得分爲0

〝葉裏霞〞是不由對手背後襲擊的特殊摔跤技法，雖然施展此技法很辛苦，技術分卻爲0。雖然在サラ（名稱）一關時有〝田後亦可施展摔跤技法〞的表示，但在影子一關則完全不適用。若還是想試試看，就在デェラル（人名）一關試吧。但デェラル的反應速度超快，大概會遭其還擊。

↑以前翻上躍閃過デェラル的攻擊時施展〝葉裏霞〞吧！　葉裏霞を狙えるぞ

〝弧延落〞

↑就這樣別落地，在落地時再予重擊。

雷龍飛翔脚

↑高明地運用可視爲逼出場外技法而發揮強大威力。

〝水車踢〞

↑對手出招時及重覆動作時施展之技法。

〝刀霞〞

↑指令輸入簡單，閃過對手的上段攻擊時施展之技法。

〝影霞〞

←用於可確實施展摔跤技法的時機。

〝太刀〞

←此爲基本摔跤技法。可給予的殺傷力意外強大。

技の名前		屬性	コマンド
葉重ね	はかさね	上上	PK
烈掌	れっしょう	上上	PP
烈掌脚	れっしょうきゃく	上上上	PPK
散彈擊	さんだんげき	上上上	PPP
散彈裏蹴り	さんだんうらげり	上上上上	PPPK
散彈風神脚	さんだんふうじんきゃく	上上上中	PPP↖K
肘打ち	ひじうち	中段	→P
旋蹴り	つむじげり	中段	↓K+G
浮身膝蹴り	ふしんざげり	中段	↓→K
水車蹴り	すいしゃげり	中段	↖K
旋風蹴り	せんふうげり	中段	←←K
旋風隱蹴	せんふういんしゅう	中段	↖↖K
流影脚	りゅうえきゃく	下段	→→K
回轉地擂り脚	かいてんじずりきゃく	下段	←↙↓↘→K
後轉地擾り脚	こうてんじずりきゃく	下段	→↘↓↙←K
雷龍飛翔脚	らいりゅうひしょうきゃく	上段	→→P+K+G
落葉旋風彈	らくようせんふうだん	空中	（遠）↗K
太刀	たしとう	上段投げ	P+G
葉裏霞	はうらかすみ	上下段投げ	P+G（相手の背後からのみ）
弧延落	こえんらく	上段投げ	←P
刀霞	かたなかすみ	上段投げ	P+K+G
影霞	かげかすみ	上段投げ	←→P

以進級爲目標或以技術取勝ーラウ

ラ　ウ

在業務使用上，ラウ以其瞬間令對方出局之組合而成名，實際上它是繼承サターン版。因爲它在段位之認定上比較容易使過關時間縮短，並且短時間即可向高段邁進。

但是，問題出在技巧上，爲了能減少使用規定之技巧使之過關，而特定使用瞬間組合來縮短過關時間，反而也有可能在決定使用之技巧之同時先被打敗。如此一來，就失去原意，所以特別爲決定規定之技巧，一起來認眞的製作戰略吧！這個時候需要注意的是打擊技巧ー旋風牙的存在。決定打擊方式比投物容易，但是這個技巧在決定攻擊方式時需花較多時間，在決定使用任一方式之同時，如何閃避及尋找弱點進攻是此技巧之困難點。使用此技巧必須考慮其技術面。

爲了增加攻擊變化，在初階段更應該全盤考慮在限度內使用千斤頂，火力及サラ。超過限度使用，對對手而言，無疑是自殺行爲。

←使用烈火虎尖腳。

輕鬆使用斜上掌

烈火虎尖腳著地之後立刻拳打數次，斜上掌即自動炸裂，是種維繫之組合，如能輕鬆運用斜上掌的話，對對手而言，比原先之出擊更是致命一擊。

←從烈火虎尖腳開始進攻之斜上掌。

轉身巴咽掌

↑能奪走對手一半體力之大技巧。確實有機會決定將對手扔下之技巧。

腿登裏旋腳

↑這是和斜上掌之最佳組合。輸入難，使人敬愛。

旋風牙

↑取決於技術點，開始出擊和還原是此技巧最大之難點。

連環背轉腳

↑蹲下到站立之瞬間（相反也可）踢腳。將對手擊倒之最佳技巧。

技の名前		屬性	コマンド
連掌	れんしょう	上上	PP
雙拳旋風腿	そうけんせんふうたい	上上上	PPK
雷擊掌	らいげきしょう	上上上	PPP
連環轉身腳	れんかんてんしんきゃく	上上上	PPPK
連環轉身掃腳	れんかんてんそうきゃく	上上上上	PPP ↓ K
連環背轉腳	れんかんはいてんきゃく	上上上下	PPP ↖ K
連拳旋風牙	れんけんせんふうか	上上上中	P　K+G
連拳燕旋蹴	れんけんえんせんしゅう	上上	P　↓ K+G
斜上掌	しゃじょうしょう	上下	↘ P
斜上掌・沖拳	しゃじょうしょうちゅうけん	中段	↘ PP
斜上掌・連拳腿	しゃじょうしょう・れんけんたい	中上	↘ PPK
斜上掌・連掌	しゃじょうしょう・れんしょう	中上上	↘ PPP
斜上掌・雙拳旋風腿	しゃじょうしょう・そうけんせんふうたい	中上上	↘ PPPK
斜上掌・雷擊掌	しゃじょうしょう・らいょきしょう	中上上上	↘ PPPP
斜上掌・連環轉身腳	しゃじょうしょう・れんかんてんしんきゃく	中上上上	↘ PPPPK
斜上掌・連環轉身掃腳	しゃじょうしょう・れんかんてんしんそきゃく	中上上上上	↘ PPPP ↓ K
斜上掌・連環背轉腳	しゃじょうしょう・れんかんはいてんきゃく	中上上上下	↘ PPPP ↓ K
連掌旋風牙	れんしょうせんふうか	中上上上中	↘ P K+G
連拳燕旋蹴	れんしょうえんせんしゅう	中上	↘ P ↓ K+G
斜下掌	しゃかしょう	中下	↘ P

技の名前		屬性	コマンド
連掌旋風腿	れんしょうせんふうたい	中上上	↘ PPK
連環掌	れんしょう	中上上	↘ PPP
連掌轉身腳	れんしょうてんしんきゃく	中上上上	↘ PPPK
連掌轉身掃腳	れんしょうてんしんそうきゃく	中上上下	↘ PPP ↓ K
連掌背轉腳	れんしょうはいてんきゃく	中上上中	↘ PPP ↖ P
沖捶	ちゅうすい	上段	（近）→→ P
連拳腿	れんけんたい	上上	（近）→→ PK
連拳	れんけん	上上	（近）→→ PP
連環側腿	れんかんそくたい	上上上	（近）→→ P PK
連環裏腿	れんかんりたい	上上上上	（近）→→ P PPK
肘擊	ちゅうげき	中段	→ P
腿登裏旋腳	れんしょうりせんきゃく	中段	K（しゃかみ→立ちのあいだに入力）
烈火虎尖腳	れっかこせんきゃく	中段	↗ K
旋風牙	せんふうか	上段	K+G
燕旋蹴	えんせんしゅう	下段	↓ K+G
虎腳背轉	こきゃくはいてん	中段	↖ K
離旋腿	りせんたい	中段	↖↖ K
肩車頭落	けんしゃとうらく	上段投げ	P+G
轉身巴咽掌	てんしんはんしょう	上段投げ	←→ P
柳車旋轉	りゅうしゃせんてん	上段投げ	← P

※屬性乃指示對敵人的攻擊位置與攻擊次數（上上→上段拳擊二次）。P是拳擊、K是踢、G爲按防守鍵、指令的箭頭方向表示　短促、長時間按鍵。指令輸入時機是敵人在右方之時。

パイ

擁有豐富之組合，即使對手蹲下也幾乎沒辦法防衛。在人類互相對戰時常說簡直無法連想ウラ和パイ是否有任何親子關係。在電腦戰來說，パイ和ラウ一樣有強力之組合。但パイ在後期較難過關。

パイ和ラウ相同，也就是說是縮短時間的組合，將對手出局爲目標，儘早決定出擊方式的話是最好。其技巧比ラウ豐富，且在段位認定上比ラウ要更優越。令人注目的是向對手的上段攻擊可使用螺旋按掌及燕旋擺柳，此時在對手的憤怒追擊之下，也有可能和對手立場對調，反敗爲勝。而且，螺旋按掌其技術很高深，也可能附加其力量。

除了能縮短時間，以倒身陰掌將對手摔倒之外，使用腿登裏旋腳將對手擊倒後，可再連用雷陰掌打攻擊，遇有機會就進攻。倒身陰掌只能用於這個組合，但看準目標攻擊，可破除對手之高段攻擊，爲一貴重技術。

燕旋擺柳は得点ゼロ

燕旋擺柳之得分點爲零

燕旋擺柳之操作方式和螺旋按掌相同，但雖然技巧類似，在技術面來說，後者之技術點較高，前者之技術點爲零，可說完全無任何技術點可言。可見在操作上還是有些差別，但在攻擊對手時，還是必須考慮到使用高段踢拳，或是高段拳擊的比率。使用此技巧可決定其命中機率，並從危機中脫險而出。而此時更可趁機開始使用雷陰掌打。

↑即使決定得點也是零，但是其便捷之使用技巧爲一事實，引人注目。

↑針對狀況分別使用適當之摔倒技巧。

←以腿登裏腳反擊可擊倒對手。

→被擊倒時立刻反擊。

螺旋按掌

↑配合サラ、パイ及ウルフ，容易擊倒對手。是擊倒對手的最後組合。

天地頭落

↑擊倒對手之後再出擊很困難，但落點很大爲其優點。

旋風牙

↑和ラウ同樣的技巧。閃躲的話可趁勢追擊。

雷陰掌打

↑和アキラ的槍下砲相同使用技巧。詳細部份可參考アキラ解說頁。

技の名前		屬性	コマンド
連拳腿	れんけんたい	上上	PP
連掌	れんしょう	上上	PPK
雙拳旋風腿	そうけんせんふうたい	上上上	PPP
雷擊掌	らいげきしょう	上上上	PPPK
連環轉身腳	れんしょうてんしんきゃく	上上上上	PPP ↓ K
連環轉身掃腳	れんしょうてんしんそうきゃく	上上上下	PPP ↖ K
連環背轉腳	れんかんはいてんきゃく	上上上中	P K+G
連掌旋風牙	れんけんせんふううか	上上上	P ↓ K+G
連拳燕旋蹴	れんけんえんせんしゅう	上下	（近）→→P
沖捶	ちゅうすい	上	（近）→→PK
連拳腿	れんけんたい	上上	（近）→→PP
連拳	れんけん	上上	（近）→→PPK
連環側腿	れんかんそくたい	上上上	（近）→→PPP
連環拳	れんかんけん	上上上	（近）→→PPPK
連環裏腿	れんかんりたい	上上上上	K+G
旋風牙	せんふうか	上段	⬇K+G
燕旋蹴	えんせんしゅう	下段	K（しゃかみ→立ちのあいだに入力）
腿登裏旋腳	たいとうりせんきゃく	中段	↖K
背轉腳	はいてんきゃく	中段	↘P
雷陰掌打	らいいんしょうだ	ダウン攻擊	↖↖K
裏旋腿	りせんたい	中段	P+G
轉身摟倒	てんしんそうとう	上段投げ	←→P
旋風燕陣	せんふうえんじん	上段投げ	←P（相手の上段Kに對し有效）
螺旋按掌	らせんあんしょう	上段投げ	←P（相手の上段Kに對し有效）
燕旋擺柳	えんせんはいりゅう	上段投げ	→↓P
天地頭落	てんちとうらく	上段投げ	←→P+K
倒身陰掌	とうしんいんしょう	上段投げ	→→P+K

COMING SOON

セガサターン & スーパー32X & メガドライブ & MEGA-CD

セガサターン

採用3D角色來進行虛擬的戰鬥

CD

リグロードサーガ（反稱）

發售預定日	未定	種　類	RPG
廠商名	SEGA	繼續機能	未定
預定價格	未定	其他機能	未定
容量	－	現在的開發狀況	？%

本遊戲係以虛擬的RPG方式來進行。遊戲的每個場景皆經由精心的製作，呈現出的質感相當細緻，遊戲中的人物角色及每個場景的戰鬥場面完全以3D技術來構成。編輯部在此對這個遊戲作一番介紹。

↑使用魔法之後的畫面。

重視戰略性的RPG

本遊戲極度重視模擬方面的技術，爲使整個遊戲的戰鬥場面能夠順暢的進行，所以想作小組在形效果上投注了極大的心力。玩者在不易被敵人發現的森林中，就算被攻擊了，損傷卻不大。相反的，若在廣大的平原當中，周圍無法讓你隱身時，受到攻擊傷害卻很大，所以想要在這個遊戲中能夠有好的開始，玩家的戰略就顯得相當重要。

追求眞實度：地形效果上較爲特殊的更是高度的概念。因山坡的高度及角度的大小，使每個角色在速度上則較爲遲緩，事實上，在這種場面裡，反而能營造出戰鬥的氣氛。

←與敵人的戰鬥畫面。目前仍在開發中的印象畫面，據說戰鬥畫面就像這樣。

西洋、東洋之幻想世界觀

玩家所領導的主角人物們中有會使用魔法者，僧侶、騎士等西洋角色。向玩家所要面對的敵人有忍者等東洋人物。此外尚有可能是朋友或者是敵人的巨獸或妖怪，完全不同於玩實世界的風貌。

クイーンズランド國（昆士島國）

居住在和平的昆士島國，（クイーンズランド）國，但是這個國家受到謎之國雅馬（ヤムタイ）的攻擊。此國的王位繼承者亞瑟（アーサー）王子爲光復自己的國家，踏上旅途。

女性僧侶エリーゼ（女僧侶艾莉潔）

➡爲亞瑟王子的童年玩伴，屬宮廷中的僧侶一派，會使用魔法。

アーサー王子（亞瑟王子）

➡本故事的主角。在心智方面尚未完全成熟；但是擁有精湛的劍術。

（獸忍シシマル）忍獸・西西瑪魯

➡爲來自東方像謎般忍者。

（ヤマタイ國）雅馬泰國

亞瑟王子的敵人。由ゲンコウサイ所領導之位於遙遠的一個國家，以其壓倒性的軍力優勢，欲消滅昆士島國，連鄰近的國家亦遭其毒手波及。

（怪僧ラーザー）怪僧・拉奇

➡雅馬太國的領導人之一，身懷奇怪的力量，爲一可怕危險的法師。

ゲンコウサイ

使用幻術的魔人，爲達目的不擇手的人。

おぼろ谷のアヤヒメ

➡同爲雅馬泰國的幹部之一。是個性殘忍的女性。

セガサターン CD 撰手們在遊戲中精湛出演出

グレイテストナイン

發售預定日	'95年3月	種類	Sports／棒球
廠商名	SEGA	繼續機能	baok-up memory
預定價格	未定	其他機能	2人同時
容量	－	現在的開發狀況	?%

採用最新的選手資料，由職棒12球國公認的有名選手所組成的職棒遊戲。遊戲有不同階段的選擇，玩家可自行選擇。

↓一般是以接手後★檔網的視線去進行遊戲。

選手的動作〝卡通化〞

登場選手在遊戲中的動作如卡通般流暢，使遊戲中的選手動作如眞人物般，呈現在遊戲中。

↑巨人隊落合球員獨特的型式。

開始模擬比賽

在比賽中，玩家可變更觀看的角度，經由不同的視角，會呈現不同的觀感，在CD -ROM玩家方面將有啦啦隊等後援實況的演出。

↑遊戲球場，包括有蓋的，共準備了4個。

●由多種的視角，自由的遊玩

↑橫向，視點與選手相同

↑由上俯看的情景。

↑在球網內，由上往下看

↑追著球跑的視點。

セガサターン CD 日本同盟足球員開球啦！

ビクトリーゴール

發售預定日	'95年1月	種類	Sports／棒球
廠商名	SEGA	繼續機能	baok-up memory
預定價格	未定	其他機能	可以同時／對應多重接頭
容量	－	現在的開發狀況	?%

本遊戲旨在描寫熱門足球之日本同盟球員。足球競賽實況。資料以'94年度第二回合終了時爲主，比賽和今年的日稅安排完全相同。遊戲中亦加入主播、背景音樂等技術方面的支援，增添了不少賣點。

最新的日本同盟選手出賽

由日本同盟12隊中的各選手構成本遊戲，每隊有16名隊員。每個選手皆有其特有的思想，個性不完全依照實際資料製作而成的遊戲。

↑各選手簡介

遊戲構式深富創意

遊戲由玩家操控，如同參加實際的日本同盟足球賽，此外本遊戲亦有其他的橫式可供選擇，玩家可依本身的愛好來選擇。

遊戲的進行，依自己的喜好來作適當的選擇，亦可採縱、橫、斜等各個方向與角度來調整畫面，使之有如電視轉播般。

視點自由變化

本遊戲的一大賣點乃是在遊戲進行中，玩家可經由控制畫面的大小來觀看

↑錦標式的冠軍爭奪戰。

→俯看的視點景像。

↑焦點變成直向

←還能自行組合小隊哦！

セガサターン 使用多角形的飛行射擊遊戲

CD ウイングアームズ（反稱）

發售預定日	'95年3月	種類	SHT
廠商名	SEGA	繼續機能	未定
預定價格	未定	其他機能	可2人同時 Play
容量	−	現在的開發狀況	？%

本遊戲係以第一次世界大戰主所開發的戰鬥機射擊遊戲。本遊戲可讓玩家經由油錶計量器，渦輪噴射等功用來控制機體，無論是在加速或爬升上，皆可讓玩家體會出操控飛機的樂趣與刺激所在。此有外尚有一虛擬的功用，當機槍連續射擊過時，會發生卡彈的現象。

分爲任務和對戰2種模式

本遊戲的橫式有兩種。一種是由玩家擔任隊長。逐一完成任務的〝任務模式〞。另一種是由玩家從七種戰鬥機中挑選出一機種，與敵方的戰鬥機採一對一的空中對戰模式「VS橫式」。

任務橫式爲第二次世界大戰後的時代

任務橫式的時代設定二次世界大戰後，由一名叫「アヴィロン」的集團，在奪取了聯合國沒收帝國軍的兵器及設計圖後，開始施行其奪取世界的攻擊計劃。聯合國軍爲阻止此陰謀，特地派出七人小組來阻止。

↑各式各樣的兵器都登場了。

在空中與英雄決鬥的戰鬥機

戰鬥機是實在的東西，飛行員由7個人架成。他們所操縱的戰鬥機皆由各國開發而成的高性能機種。

←玩者變成航空母艦。

震電&川崎良子

開發者的女兒，爲了實證機體的精良度而參戰在大戰末期被開發不參加實戰。

スピットファイア&アルフレッド・ゲイン

來自帝國軍，出身於貴族的飛行員，捍衛祖國。擅長迴旋力。

P-51&トレイシー・オルダー

10歲左右起就是老練的飛行員，擅長機體迴旋，適合對空戰。

P-38&ジェームス・オルダー

在大戰中，活躍於陸軍團的頂尖高手。在機首裝備6連射的機槍。是強力的機體。

セガサターン 接近實車感覺的駕駛模擬器

CD RACE DRIVIN

發售預定日	'95年3月	種類	SPT/RACE
廠商名	タイムワーナーインタラクティブ	繼續機能	未定
預定價格	未定	其他機能	未定
容量	−	現在的開發狀況	？%

本競賽遊戲較前回介紹的，加入了新的功能，使畫面呈現各種不同的風貌，而且加入「翻觔斗」「吊橋」等場面，讓玩家體驗刺激及壓迫感。

本遊戲的玩家可選擇數種車來進行比賽，直到現在，備用車尚未決定。

↑以前曾公開的車賽畫面。

可駕馭多款車種

遊戲當中預定讓數種業務用以外的車型登場

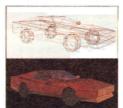
目前爲止已有幾款候補車型，但都尚未確定

↑就是在這個畫面上貼上polygone。

古董老爺車

跑車造型

貨櫃車

三輪車型體

↑候補用的組裝車。
↑至今仍使用真實名的。

介紹分佈在仙境（フェアリーランド）的迷宮

VIRTUAL HYDLIDE

〝虛擬ハイライド將PC版的模擬世界與虛幻怪物的設訂，幾乎完整地將各場景角色忠實的再出現於本〝虛擬ハイライド。這一次就讓我們來探索那被寂靜、黑暗所矇蔽的〝タンジョン”的內部。

セガサターン	發售預定日	'95年2月	種　類	RPG
CD	廠商名	SEGA	繼續機能	備份記憶
	預定價格	未定	その他の機能	－
	容量	CD-ROM	現在的開發狀況	?%（11月16日）

以三度空間（3B）來處理展現〝實時處理RPG”（リアルタイム）

此遊戲雖尚在開發中，但除了通常可見的原野風貌之外，亦引入三個迷宮之畫面。請大家密切注意此〝虛擬ハイライド〞世界。

在3D空間裡自由移動

在此遊戲（バーチヤルハイドライド）中，通常皆以3D的觀點來進行遊戲。在此三度空間裡，主人公・吉姆（ジム）可自由移動、行走。並且爲因應吉姆（ジム）的左右行走、或奔走等動作，周遭的地形地物等景像亦隨之變動，展現出眞實的情景。

↑配合行進方向，背景亦流暢地更換。

↑轉向左右方，可立即看見吉姆（ジス）的側臉。

↑遊戲進行中此景頗多。

↑快速奔跑時，風景迅速地隨後流逝。

呈現出自然界的奧妙

首先位於遠處的景物呈現微小的形影，但隨著主角的行進，景物漸漸地變大，此種視覺上的遠近感在本遊戲中亦眞實地呈現。此遊戲利用所謂的〝空氣遠近法〞來展現遠近感。意指在遠處的物體，如被霧所罩著，呈現一片模糊的景像；但愈接近

←雖看起來很模糊，但仍然可看出有某種物體存在。

→稍微接近，可判斷似有建築物存在。

←再靠近一點，可看見牆壁的顏色與入口。

↑接近至可清楚看出看板上所寫的文字。

↑在森林中穿梭。

↑在此狀況下，可分辨出枝葉。

向充滿謎和危險的迷宮挑戰

在此體驗，自從有 3D RPG 以來所沒有的風味。

自然の要塞・灼熱の洞窟

顧名思義，係指在地面上的各處隨時皆有可能噴出火炎，使洞窟相當炎熱。洞窟的形狀、地面上大小的起伏讓人有自然界洞穴的感覺。

←呈現出自然景觀的洞穴。

↑洞窟整個呈現出火紅，若碰觸壁面，將受傷。
↓洞穴內相當分歧，易迷失。火炎噴起時，將使周遭呈現短暫的明亮。

攻擊過來的怪獸們

已經確定了幾隻怪獸們。首先是沙沙的搖著樹枝靠近我們，接著張開展開攻擊大口。另一隻是像壁虎的傢伙，太小不易發現，常在我們不注意時襲擊我們。

↑雖然是樹，但動作敏捷。集體出現可要注意。

↑注意腳下。因為草原成為了保護色，在不知不覺中已接近我們。

←雖然很小，卻很好動。

古老的城堡　吸回鬼屋

沒有人居住，僅進著吸血鬼的古老建築中，若打開其中的扇門，在房間內蜘蛛築著巢，呈現一片詭異的氣氛，

此時要注意，可能從陰暗處突然飛出蝙蝠攻擊伙你。

↓在樓梯的前方有亮著紅光的燈…

↑要開房舍的門的時候，也會有用手推的動作。

←連時鐘的鐘擺這種仔細的描寫也有。

↑忽然出現在眼前的蝙蝠。
←舊桌子上的蜘蛛窩…這類的房間也有好幾個。

困難如重山，洞窟如煉獄

在石造迷路、昏暗光線下行走時，隨時可見在路旁會出現一發光的生命體〝ウィル・オ・ウィスプ”在空中漂浮。在此發光生命體的周圍，因它所發出的光亮將使周遭的牆壁與空間呈現微弱的明亮。人的肉眼依稀可見。

↓不發光的話，一寸 前不可見。

→ウイスプ發光時，將使附近更明亮一些。

↑僅ウイスプ的周圍會明亮。

NEW 無人知曉，深夜的玩具世界大騷動!!

NEW

CLOCKWORK KNIGHT

上發條的玩偶在玩具世界中大騷動

セガサターン	發售預定日	12 月 9 日	種　類	ACT
CD	廠商名	SEGA	繼續機能	可接關
	預定價格	4800 圓（稅別）	其它機能	–
	容量	CD-ROM	現在的開發狀況	100 %

以多變的形狀配合色彩鮮豔的圖案所描繪的熱鬧世界中，發展出此一以〝白鐵罐騎士〞的冒險故事為主的動作類遊戲。主人翁・白鐵罐騎士ートンガラ・ド・ペパルーチョ為拯救被某一不知名人物所擄去的〝チェルシー〞為故事的大綱。

操作簡便・動作多樣化

主人翁・ペパルーチョⅢ世的動作相當多樣化，相信會帶給操作者頗大的樂趣。動作雖多，但操作方法卻非常的單純，以簡單的操作方法使任何人皆可在此遊戲中獲得樂趣。

↑光僅欣賞其動作就可逗人發笑的〝白鐵皮騎士〞。

←不是在跳舞喔！此乃連續攻擊的畫面。

↑可抱起死亡的敵人向另一敵人投擲。

↓顯明多樣化的色彩，簡單的操作方法即可令人見到漂亮的動作。

可用來幫助〝白鐵皮騎士〞的物品。

在白鐵皮騎士ペパルーチョⅢ世前進的前方，放置著各式各樣的物品，可用來幫助白鐵皮騎士，協助其冒險的行動。物品的項目有8種。其中某一項必須要動點兒頭腦才可拿到手。

←得到此物可使主角在一定時間內無懈可擊。

→身體為亮光籠罩，使敵人不敢靠近。

↑為物體所環繞的物品，該如何拿取？

8 種道具	
金螺絲	時鐘
可回復全部生命指數。	可增加每回的過關時間。
銀螺絲	皇冠
可回復全部生命指數，多在適當時機出現。	每集五個，可增加〝繼續 (Continued)〞一回。
銅螺絲	1 UP
可回復分的生命指數，找到時務必拾取。	Player 增加一人。非常令人高興的項目。
無敵	3 UP
可使主角在一定時間內無懈可擊。	Player 增加 3 人。很少見的設計。

單手持劍救美人

每回合皆有 3 關，前 2 關在限制時間內到達終點則等完成。最後一關將會和一騎士爭戰；並且在遊戲開始時，亦可得到友人的攻略提示。

零零散散出現的雜碎們

多數遇到的敵人幾乎以一劍就可擊倒；可將這類敵人在其被擊倒時將它抱起擲向另一敵人作爲攻擊的方法。

→試著以劍攻擊。

←如煙火般散開，彈開消逝。

↑急速下降的ヘリコプタ（直升飛機）

→一擊使之倒斃。

一一拔除新奇的陷阱群

遊戲進行中所到的難關不僅是這些會出現的敵人，一些物品有時也是主角在前進時必須解的。

↓看起來奇怪的塊狀物

↑試著推看看，常常是動彈不得。

↑按下開關即可進入另一場所。

→須先找到電池，若無先安裝好電池的話…

←按下開關，SL玩具仍不動。

每過三關後，持有一個以上的王冠者即可進入此畫面得分。此遊戲係以玩家所得的王冠數作爲賭注，用來押注在 8 個箱子中所放的爲何物？開始時會讓玩家知道何物在那個箱子中，但隨著箱子的回轉，困難度也增高。

→↓僅擁有一個王冠，亦可進入此畫面。

↑箱子中有時也是空的。

挑戰魔頭

最後一關的魔頭可由機器人變成戰鬥機來攻擊人，它的攻擊角度與方法非常多。

↑攻擊其弱點。

←通常戴著大帽子隱藏著用腹話術講話的即是"Boss"。

↑決戰前可先聽取建言。

↑視點的多樣化

↑變形爲戰鬥機

←攻擊雖猛烈，但必定會有弱存在。

NEW

在謎樣般的夢見館又發生了另一段故事

真說·夢見館

那一扇門後，是誰在 ....

セカサターン	發售預定日	發行中	種　類	ADV
CD	廠商名	SEGA	繼續機能	Back up memory
	預定價格	¥ 7,800	其他機能	--
	容量	CD-ROM	現在的開發狀況	100 %

此爲去年 12 月發行『夢見館の物語』之續編，加大規模後在 Suturn 登場。在 Suturnl 中將美麗的 CG 和前作的劇情更加營造出推理，神秘氣氛中。

CG 非常緊密，實現了更眞實的冒險

「眞說・夢見館」的舞台。延續前作「夢見館」，在此遊戲中玩家必須解開在夢見館內所發生的奇妙事件。此次以劇中人物的對話來展開，玩家如何的回答對方的問話，將使本遊戲微妙的發展下去。

↑與前作相較之下，畫面更大，更見臨場感。

↓舞台仍是夢見館，但 CG 則不同，更加地美麗。

STORY OF 夢見館

在月亮變爲紅色的滿月夜晚，夢見館將會出現在斷崖絶壁上。自古以來在紅色滿月的夜晚，傳說會發生不幸的事情。館中的空氣不穩定的搖動著。館中的長老們，很早就察覺此種不尋常的氣氛。長老將ジェン與麥克請到屋内，委託他們調查在館内有何異變發生。

用主角的視點移動

此遊戲如前作般，完全以玩家的觀點進行。主角向右看時，背景亦隨著改變。完全不會切斷畫面。基本上，視點是朝正面看的，但會隨著主角在視點上的移動而有所轉換。

↓向旁邊行走，周遭的視點也隨之改變，相當有臨場感。

90度回転

←來到門前，勿多慮進入吧！

←開門時，視點多到把手。

←打開門，可看清房内。

←一進入房間內，視點即變爲正面。

←景物隨著主角眼光的移動而改變。

將夢見館中，所發生的怪事一一解決吧！

ゲーム(
る場面か
長老から
ないか調
相棒のマ
ているう

本遊戲係由長老找來主角的場景開始。主角被長老任調查在館內發生了何種異變。主角和夥伴麥克共同調查在館內所發生的異事。

巡視房內，搜索事件的跡象

爲探索事件的原委，必須尋遍地道中的房間，向住戶尋求搜集與情報。每個房間皆有其特色。が見られる部屋もある。

↑在彈子台設置的房間。和 部前作沒什麼改變。

↑飄滿了物體騷動氣氛的房間，可否考慮練習射擊呢？

調查一下可疑之處吧！

由館內住戶所搜集而來的情報，尚不能解決此事件。爲找到新的線索，有必要徹底的檢查所有的房間。老覺得某房間有不尋常的異樣，可朝那個方向，並按下十字鈕，則可進入畫面中調查。也許你會發現料想不到的線索，請耐心的調查下去。遇到困難時，請回到各房間再徹底檢查一次，也許有你疏忽掉的地方。

↑前方有一張桌子。試著查看，也許就有線索在那。

↑抽屜中發現金幣，必定有某種功用。

可將資料儲存在日記簿中

欲儲存資料時，方法如同前一部作品，將其儲在〝日記簿〞中。可保存的最大資料筆數爲3筆。本故事的劇情發展，並非平鋪直述，將資料事先留存待以後使用，可能較好。

↑承蒙您的照顧。

館內居住著令人不可思議的人物

本遊戲的主角，共有9人，住在館內的人有老人、小孩等，全部的人皆因某種理由而欲遠離俗世，並將自我的形體變成蝴蝶，沈醉在自身的思想、夢幻當中。

↑住户的眞面目是蝴蝶。

マイク麥克	長老	レイモンド雷蒙德	ジョゼ裘傑
本遊戲中主角的夥伴，爲一年青富正義感的少年。個性略顯輕挑，不夠穩重，爲其缺點。	爲夢見館的管理者，〝最古參〞的住民。對於館內的異變最早察覺。	四十歲的前冒險家，相貌堂堂的紳士，對館內稍嫌無趣的日子，頗感疲乏。	住在館中最老的一林樹裡，擅長使用紙牌占ト。
ネズミ鼠	**キャシー凱茜**	**ショーン阿雄**	**ダニー達尼**
爲館中的情報供給者，性格粗野，喜歡用情報與他人交換物品。	七歲的少女。雙親不睦；凱茜爲此而傷悲。年紀雖小，卻是一博愛主義者。	疑心病重，一直懷疑自己受到某一個看不到的物體所威脅。疼愛植物，討厭人類，對人懷著強烈戒心。	具有強烈破壞慾望的青年。喜好收集槍、刀子等物。在其屋內有一靶場。

根據玩家的回答，劇情隨之發展下去。

『眞說・夢見館』最大的賣點在於其感情融入每個角色中，每個人物皆有不同的個性，隨著玩家所作回答，而有不同的劇情發展。

←↓簡易模式中，若遇到回答的場面即用 Pad 表示。

Yes 的場合
好吧！陪妳聊天。

ND 的場合
你欺侮我～え～ん。

迄今依然大受歡迎的商業用大型賽車電玩

來自最新CG板，第2型的初次移殖版

最初商業用的『デイトナ（迪德奈）』是以所謂「第2型」之劃時代性的IC板，所製造出大型賽車遊戲。「第2型」也搭載於後，增加立體空間感記憶體資料。因而超級CG空間感才能呈現在眼前。

←實物模擬眞車

種賽程大爆走

『デイトナ（迪德奈）』賽程有3種。初級賽爲圖形循環路程，中級賽路程深入處處岩壁峽谷之地。高級賽由跨海大橋出發，爲風光優美的海邊長程賽車。

↑賽程選擇畫面較簡化。背景草原相當清爽。

初級賽程

↑一直迴繞之橢圓形賽程。令競賽白熱化。

中級賽程

↑顛跛激烈的峽谷賽程。須要有高超技術。

高級賽程

←乍看以爲可輕鬆比賽的循環賽程。開太快時轉彎處會相當棘手，容易翻車。

※初級、中級、上級賽程的圖面爲商業用。

完成高難度絕對有看頭！

移植擔當爲AM2研（元）「バーチャ」之成員

擔任移植部門，曾設計過風評如潮的鉒星版『バーチャファイター』(Virtual Fighter)。現以在11 月底前完成初級賽爲目標，並立志要描繪敵車，風景，搏得愛車人士的好評。現已完成40％。在11月底完成初級賽程後，跟著研發中級、上級。

「バーチャ」時期所帶來的自信

從客戶立場來看，非常期待這個部門再創佳績。也期待能成功移植至SEGA鉒星版，讓愛好者可享用職業賽程的樂趣，而能再度提升等級。

追縱至今爲止開發經緯

94' 年6月開幕的玩具展，第一次看到『デイトナ（迪德奈USA）』。當時它只能在廣大地面奔馳。等到10月左右，初級賽程中敵車也可加入比賽。現在不僅細小地方也注意到，之後更預定要邊設計賽程邊調整記憶體資料的平衡。

↓什麼也沒有只能一直開車。

↓可比賽，敵軍也可加入。

↑尙留未爲正式版，但已有許多狀況可顯示，就只剩雷達了。

軟體性能爲最大難關

比『バーチャファイター』(Virtual Fighter) 更難移植

這次不僅僅剛從「第2型」移植，不敢斷言這次是否能完全移植。只願每一個玩過的人都會認爲這是大型電玩「デイトナ（德奈USA）」的翻版。也不是十分有自信，難道眞的如此困難嗎？

能超越相異的軟體系統嗎？

就「バーチャ」(V.F) 和「デイトナ（迪德奈）」的移植來說，當以「迪德奈」的移植較困難。「理由是，〝第1型〞和〝第2型〞的性能不同。而且立體的描繪面積，以「迪德奈USA」也較占空間。」「2型種」不但比釷星版更快，實際上使用的記憶體也是釷星版的將近2倍。的確，在性能上的差異造成移植的困難。

SEGA 釷星版主要性能	
CPU	SH-2X2(32 Bit)
RAM	合計36M.Bit
Polygon數	不明
色彩	最多可發1600萬條色
其他	立體感性能

↑原始的第1型バーチャ（巴加戰士），現再看依然美麗。

↓和商業用一樣有小景截取，但只有一點點，未免太粗糙。

↑性能加強過的第2型。眞的能移植到釷星版嗎？

↓現在尚在開發中，可以に再提升品質。

立體感使用量增加

部份都使用立體畫感，車子的模樣、路面、岩石、草、細數起來都沒段落，完全採立體處理。而且在釷星板和「第2型」中，繪法都不甚相同，就這點而言，能說開發部門不辛苦嗎？

↑釷星版若無立體畫面的性能，則「迪德奈」不可能作出。

立體動感描繪面積增大後，爲什麼移植難度會加大？答案很簡單。簡單來說，立體動感是點畫的一種。面積愈大，畫的記憶體需要量便愈大。這就是爲什麼立體畫面多的「第2型」會較難移植的原因。

使用立體感的地方

衆所皆知釷星版的「巴加戰士」使用了立體畫面。實際上在一些地方爲了突出Polygone的效用，許多地方並未使用立體畫面。

畫面全採立體效果

第1型主要性能	
CPU	V60(32 Bit)
RAM	8M.Bit
Polygon數	每秒180,000 Polygon／秒
色彩	沒有立體感性能
其他	無立體感性能

第2型主要性能	
CPU	32 BIT RISC CPU
RAM	8 M Bit
Polygon數	300,00 Polygon／秒
色彩	65,536色（1024彩色色板）／2,097,152色
其他	有立體遠近動態感機能

鈴木裕第 2 次挑戰「迪德奈 USA」開始運轉!!

此次並非是完全移植？移植的 2 大關鍵

鈴木部長說過不敢斷言能完全移植。但，到底 AM2 研打算移植到何種程度呢？「迪德奈」的魅力在於具有美國異國風情，並且車種衆多。爲了以針星版再現迪德奈之魅力，AM2 研決定採用 2 種技術。這就是「迪德奈」移植的關鍵。請看以下仔細解說。

以每 1/30 秒換畫面的方法提升 Polygone 數

營業用「迪德奈」以每 1/60 秒單位替換畫面，爲把把此移植至針星版，而大膽採用與「巴加戰士」相同，1/30 秒變換畫面方式，這是第一個技術。每 1/30 秒變換一次畫面的話，在 1/30 秒內便必須處理完整的資料。簡單地來說，也就是從開始一直到畫面表示出結果的這段時間。就時間長短來說，1/30 秒是 1/60 的 2 倍。也就是計算時間和顯示時間增加 2 倍。這不但能計算衆多的資料，加上顯示結果時間延長，Polygone 也可出現很多。所以 AM2 研才大膽採用 1 車體 1/30 秒。這並不是說 1/60 秒移植，可能性便完全消失。要視研究結果而定…。

以 1/60 秒處理

演算及顯示時間較短

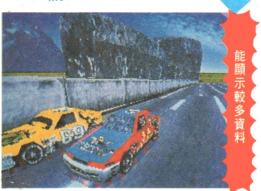
由操控盤入力
計算
顯示結果

能表示出的 Plogone 較少

以 1/30 秒處理

由操控盤入力
計算
顯示結果

演算與顯示時間較長

能顯示較多資料

在隱密之處下功夫

AM2 研研編出的另一個技術，就是不會在看不到的地方描 Ploygone。鈴木部長說：「在畫面顯示的圖樣以外，也就是超出銀幕範圍以外的圖樣，不作描繪。」如此可大幅縮短描繪時間。看來時間的縮短是最優先的課題。

時間の短縮が最優先課題なのだ。

↑不僅圖形，圖樣資料也很重要，所以不作浪費性的處理。

↑的確，連看不到的圖樣資料也要計算是太笨了些。

↑即使車向突然轉變，也可計算。

「不做畫面外的描繪處理」，在 CG 用語裡稱爲「快視法」。梯形表示人的視野，此處設定爲在眼睛正前方的畫面。這就是不顯示眼前東西，節省圖樣資料的方法。

快視法之前

若在視野中途不設定畫面，就必得表示畫面上所有物體。

快視法之後

不理會視點與畫面間的物體。不但能節省圖樣資料，更能縮短大幅時間。

請繼續收看下月『迪德奈』連載

3DO軟體發售表

發售時間	日文名	中文名	遊戲類別	廠商	軟體規格	售價
12月10日	HAKONE TPWER	HAKONE TPWER	未定	東芝EMI	CD ROM	¥4800
12月16日	グレトサッカーキッド	足球怪傑	未定	3DO	CD ROM	¥8800
12月16日	ロト&トラック	洛特與卡車	未定	日本電氣	CD ROM	¥7800
12月16日	インセクターウォー	昆蟲宇宙	未定	山河社	CD ROM	¥8800
12月16日	ベルゼリオン	超特機搜查組	未定	HUMAN	CD ROM	¥8800
12月16日	スターブレード	星際飛刀	STG	NAMCO	CD ROM	¥7800
12月16日	あめゆさんといっしょ	與你同在	未定	INTERGRAS	CD ROM	¥8800
12月16日	眠れぬ夜の小さなお超	枕邊細語	未定	阿姆斯	CD ROM	未定
12月16日	突擊機關	突擊機關	未定	WAP	CD ROM	¥4800
12月16日	上海萬里長城	上海萬里長城	ETC	日本電氣	CD ROM	¥7800
12月22日	痛快ゲーム	痛快遊戲	未定	日本電氣	CD ROM	¥8800
12月23日	幽遊白書	幽遊白書	ACT	TOMY	CD ROM	¥8800
12月中旬	アイドル雀士スーチーパィ	美少女雀士	ETC	JALECO	CD ROM	¥7800
95年1月13日	石田若夫九段の圍棋	石田若夫九段圍棋	ETC	GAM	CD ROM	¥12800
95年1月13日	平田昭暦インヲラクティブ繪本	平田昭吾繪本	未定	ERUKO	CD ROM	¥4800
95年1月13日	マカロニほうれん荘	寶連莊	未定	東芝EMI	CD ROM	¥8800
95年1月13日	ピーターフランクル	謎之塔	未定	TBS	CD ROM	¥7800
95年1月13日	セム・リブラのクロット占ぃ	塔羅牌	ETC	ARY	CD ROM	¥7800
95年1月20日	Dの食卓	D之食卓	未定	華普	CD ROM	¥8800
95年1月20日	ライズオブザロッツ	機器人競技場	ACT	MULII SOFT	CD ROM	¥8800
95年1月20日	モンタナ・ジョーンズ	豪大那瓊斯	未定	FURTUM	CD ROM	¥8800
95年1月20日	AD&DD ストダンジョン	龍與地下城	未定	T&E SOFT	CD ROM	¥9800
95年2月	おやじバンター	獵人老爺	未定	華普	CD ROM	未定
95年2月	サムライ・ショウグウ2	侍魂2	未定	水晶軟體	CD ROM	¥8800
95年2月	スターコントロールII	星際領航	未定	BGM	CD ROM	¥8800
95年2月	フラッシュバック	另一個世界2	ACT	INTER PLAY	CD ROM	¥8800
95年2月	ヲターウォーズレベル	超級星際大戰	未定	路卡	CD ROM	¥8800
95年2月	VRゴルフ	VR高球	SPG	T&E SOFT	CD ROM	¥9800
95年2月	ドラゴンタイク-ン	龍族大君	未定	沙葉達	CD ROM	¥8800
95年3月	美少女戰士セーラームーンS	美少女戰士S	ACT	BANDAI	CD ROM	¥8800
95年3月	三國志IV	三國志IV	SLG	KOEI	CD ROM	未定
95年3月	GEX	GEX	未定	水晶軟體	CD ROM	¥8500
95年3月	爆笑機正本!	爆笑完整版正本	未定	日本興業	CD ROM	¥8800
95年3月	妖怪人間	妖怪人	ACT	電腦工場	CD ROM	¥7800
95年3月	圍基タイムトライアル	圍棋	ETC	INTEC	CD ROM	未定
95年3月	ドぃっぇもん友情傳説	小叮噹	ACT	小學館	CD ROM	¥8800
95年3月	チキチオマシン猛レース	瘋狂賽車	SPG	夫傑	CD ROM	¥8800
95年3月	ライフシシュレーション	模擬人生	未定	AMUSIC	CD ROM	¥8800
95年3月	ノンタといっしょ	卡通世界	未定	勝利娛樂	CD ROM	¥6800
95年3月	ピラミットイニトーダー	金字塔之謎	未定	TAITO	CD ROM	¥8800
95年7月	横町4丁目おばけ屋敷	橫4丁燈目鬼屋	未定	華普	CD ROM	未定
95年預定	ポリスノーツ	未來戰警	未定	KONAWZ	CD ROM	未定
95年預定	紺碧の艦隊	紅碧艦隊	SLG	德間書店	CD ROM	¥9800

著作發行 ●書森文化
企劃編輯 ●方勝歡
文字編輯 ●吳思儒
美術編輯 ●任君
企劃協力 ●小瘋
文編協力 ●佐勝ヨシモリ
美編協力 ●みず・昆
封面策劃 ● Little lvnatic
封面繪圖 ●Y ・ Y
封面設計 ●小瘋・サラ・ Mr.H
文案設計 ● Sarah Little lvnatic
電腦排版 ●陳瓊華・廖綉枝
業務行銷 ●張雲豪
發行地址 ●台北縣板橋市觀光街 1 巷 11 號
TEL ● 9616654
FAX ● 9617204
法律顧問 ●經緯法律事務所・張靜律師
印刷 ●漢大印刷
讀者意見回函請寄：台北縣板橋市觀光街 1 巷 11 號「書森文化企劃部」收
定價 ● NT$ 250
1995 年 3 月 1 日出版